Lenda dos Cinco Anéis

4ª Edição Roleplaying Game

Quickstart, Jogo Rápido

Editora New Order

Legado de Desastre

Para o RPG Lenda dos Cinco Anéis, 4ª Edição.

Escrito por Bryan Yoon

NÃO USE ESTA AVENTURA SEM PREPAÇÃO!

Por favor, leia este documento inteiro antes de apresentá-lo aos seus jogadores. Há várias seções da aventura que requerem que o Mestre pule seções e avance para a próxima, dependendo das ações dos jogadores. Garanta que esteja familiarizado com as opções e as possibilidades perdidas antes de mestrar esta aventura.

Parte do texto neste volume está escrita para que possa apresentá-las aos jogadores, enquanto outras são apenas para você. O texto aos jogadores estará em negrito e itálico. Recomendamos fortemente que você parafraseie o texto aos jogadores, ao invés de lê-lo em voz alta, pois parte do texto é geral e deve ser adaptada às situações específicas ou às ações dos personagens dos jogadores.

Esta aventura é uma aventura de Baixo Nível criada para ser jogada com personagens pré-criados. Isso significa que a aventura foi criada com Personagens de Nível 1 em mente. Esta aventura não foi escrita com Personagens de Nível 2 a 5 em mente e não pode antecipar que esses personagens possam ser usados. Se há menos do que seis jogadores na mesa, deve-se ajustar levemente os combates – especialmente o encontro com os bandidos, que pode ser letal para Personagens azarados.

O mundo de Rokugan é um misto de Japão e China feudais. É ambientado numa era de samurais honrados, servindo aos seus senhores (daimyo) e ao Império. Lembre-se que nomes de família vêm antes de nomes pessoais. Akodo Toturi é da família Akodo e seu nome pessoal é Toturi.

Rokugan é dividida em facçõeschamadas de Clãs Maiores. Cada Clã Maior reúne milhares de samurais sob o comando de uma filosofia de vida, guerra, e cultura. Embora todos os Clãs Maiores visem servir ao Império, há certa competição entre os Clãs. Ao longo dos anos, muitos dos Clãs Maiores discutiram e lutaram várias vezes uns contra os outros. É claro, esses samurais deixam queixas menores de lado quando um mal maior aparece no horizonte.

Uma nota sobre designações femininas: Se um samurai tem a designação –ko, então o samurai é uma mulher. Por exemplo, se você ler Samurai-ko, então isso denota uma mulher samurai.

Uma nota sobre comércio em Rokugan: Presume-se que samurais não se importem com posses terrenas, especialmente dinheiro. Um samurai paga um plebeu como se o dinheiro fosse insignificante, uma concessão às tolas necessidades do plebeu. Entre samurais, a troca de dinheiro e mercadorias é uma troca de "presentes".

Agora, antes de jogar esta aventura, você deve saber como a nova edição funciona! Aqui estão algumas das regras básicas para ajudá-lo a começar...

Regras de Início Rápido

Mecânicas Básicas: O Sistema Roll and Keep

Em seu cerne, o RPG L5A usa uma mecânica bem simples. Quando um jogador deseja que seu personagem realize uma ação, o Mestre determina que habilidades o personagem deve usar para determinar sucesso ou falha (essas habilidades muitas das vezes consistem em uma Característica e uma Competência usados em conjunto). O Mestre também deve decidir quão difícil será a tarefa, e escolher um Número Alvo (NA) baseado nesta dificuldade. O jogador rola um número de dados de dez lados baseado nas habilidades da ficha de personagem do samurai que o Mestre identificou como necessárias para a tarefa. O jogador então soma o total dos dados rolados e compara a soma com o NA escolhido pelo Mestre. Se o total igualar ou exceder o NA, o personagem completou a tarefa em questão com sucesso. Se o total for menor que o NA, o personagem falhou em completar a tarefa.

É raro que um jogador mantenha todos os dados rolados quando seu personagem faz uma ação. Normalmente, um jogador pode manter um número menor de dados em relação aos rolados, e em quase todas as situações o jogador escolher a rolagem mais alta de dados, embora ele possa manter qualquer um que ele queira; se por alguma razão ele desejar que seu personagem falhe na rolagem em questão, ele pode escolher a menor rolagem de dados. Ao anunciar o número de dados que serão rolados e mantidos, o formato usado é XkY, onde X representa o número de dados rolados, e Y o número de dados mantidos (NT.: "keep", no original em Inglês. Por isso o "k"). Por exemplo, uma numeração de 4k2 significa que quatro dados serão rolados e dois deles escolhidos para serem mantidos e somados; se o jogador rolou 3, 6, 7 e 9, o jogador provavelmente escolherá o 7 e o 9 para um total de 16 na rolagem.

Números Alvo

Um Número Alvo é uma medida de dificuldade de qualquer tarefa, como determinado pelo Mestre. Uma tarefa fácil tem um NA baixo, enquanto tarefas difíceis terão NA mais alto. Embora o Mestre seja incentivado a determinar a dificuldade de qualquer tarefa, uma idéia geral de quão difícil é determinada tarefa está a seguir:

Números Alvo Padrão

NA	Dificuldade	Física	Mental
–	Mundana	Levantar da cama	Lembrar de detalhes da sua espada
5	Muito Fácil	Atacar um objeto imóvel	Reconhecer um velho amigo
10	Fácil	Carregar metade de seu peso	Encontrar um item fora do lugar
15	Mediano	Erguer o seu peso	Relembrar de alguém que viu uma vez
20	Moderado	Pular um buraco de 3 m	Reconhecer alguém disfarçado
25	Difícil	Escalar sem cordas	Encontrar um objeto bem escondido
30	Muito Difícil	Nadar em uma cachoeira	Lembrar as palavras exatas de alguém
40	Heróico	Vencer um troll	Citar todos os seus ancestrais... Em ordem
60	Impossível	Rachar pedra com as mãos nuas	Enganar uma Fortuna

Pontos de Vazio

Diferente dos outros quatro Anéis (Ar, Terra, Fogo e Água), não há Características associadas ao Anel de Vazio. Ao invés disso, um personagem ganha um número de Pontos de Vazio igual ao seu Anel de Vazio, e pode usá-los para aumentar rolagens e outras ações feitas durante o jogo. Pontos de Vazio representam um momento de perspicaz iluminação ou epifania que um personagem experimenta, neste momento, apenas por um instante, ele é um com o universo. A quantidade de Pontos de Vazio de um personagem é renovada a cada dia após uma oportunidade de descanso, embora certas técnicas de meditação permitam que ela seja recuperada ainda mais rapidamente.

Um jogador pode declarar que está gastando um Ponto de Vazio a qualquer momento aplicável, mas normalmente antes do personagem do jogador fazer uma rolagem, realizar certas Ações, ou sofrer dano. O gasto de um Ponto de Vazio aumenta uma rolagem ou as habilidades de um personagem de várias maneiras diferentes. Um personagem normalmente só pode gastar um Ponto de Vazio por Rodada para um dos seguintes efeitos, embora algumas habilidades possam permitir o gasto de mais de um em certas circunstâncias. Ao gastar um Ponto de Vazio, um personagem pode:

- Ganhar um bônus de +1k1 numa rolagem de Competência, Característica, Anel ou Invocação de Feitiço (o gasto de Ponto de Vazio deve ser declarado antes da rolagem ser feita). Rolagens de Dano não podem ser aumentadas desta maneira.
- Temporariamente aumentar seu nível numa Competência de 0 para 1, evitando uma rolagem de Incompetência.
- Reduzir a quantidade de Ferimentos sofrida por uma fonte de dano em 10 (isto deve ser feito imediatamente após o total de dano ser anunciado).
- Aumentar seu NA de Armadura por 10 por uma rodada. Isto é feito no começo da Rodada de combate.
- Trocar sua Iniciativa com um alvo voluntário pelo restante da luta atual. Isto é feito no começo da Rodada de combate. Apenas um dos personagens precisa gastar Vazio para este efeito ocorrer.
- Aumentar sua Iniciativa em 10 pela duração da luta atual. Isto é feito no começo da Rodada de combate.

Além disso, Pontos de Vazia podem ser gastos para ativar certas Técnicas de Escola (veja o *Livro do Fogo* para detalhes sobre Escolas) - isso não conta para a restrição de uma vez por Rodada.

Incrementos

Há vezes em que o sucesso simples não é o bastante. Quando um personagem precisa fazer algo realmente espetacular, Incrementos são os meios pelos quais isso pode ser feito. Quando um jogador declara que está fazendo um Incremento, ele está escolhendo voluntariamente aumentar o NA da tarefa que seu personagem está tentando, em 5 para cada Incremento. Incrementos são geralmente feitos quando um jogador crê que as habilidades de seu personagem o permitirão que ele facilmente exceda o NA da tarefa. O uso mais comum de Incrementos é permitir que personagens realizem Manobras em combate (descritas neste capítulo), mas Mestres podem permitir qualquer número e efeitos diferentes com Incrementos suficientes. Jogadores que queiram tentar ações atípicas ou criativas que não sejam abordadas pelas regras básicas devem simplesmente perguntar ao Mestre quantos Incrementos seriam necessários para isso.

Um personagem pode fazer um número máximo de Incrementos por rolagem igual ao seu Anel de Vazio. Um personagem com Vazio 2, por exemplo, pode fazer 1 ou 2 Incrementos por rolagem, mas não 3. Alguns efeitos mecânicos concedem Incrementos Livres a um personagem. Eles dão os benefícios de ter feito um Incremento sem realmente aumentar o NA da rolagem em questão, e não contam para o número máximo de Incrementos que podem ser feitos por rolagem. Incrementos Livres também podem ser usados para reduzir o NA da tarefa a ser tentada por 5 ao invés de aumentar a rolagem como um Incremento normal faria.

Porém, incrementos têm seus riscos. Se um jogador declara Incrementos em uma rolagem, e o resultado de sua rolagem falha em relação ao novo e aumentado NA, a rolagem falha. Ela é uma falha mesmo que o resultado da rolagem atenda o NA original mas falhe em relação ao novo e aumentado NA.

A Rodada de Combate

Combates em L5A são chamados de lutas (para diferenciá-los das regras de Combate em Massa no *Livro da Água*), e lutas são organizadas por várias unidades curtas de tempo chamadas Rodadas. Uma Rodada de combate de L5A é um período bem curto de tempo, alguns segundos. Situações de combate podem variar muito dependendo das circunstâncias, logo não há determinação estrita da duração de uma Rodada, mas presume-se que uma Rodada nunca dure mais do que dez segundos. Embora a Rodada seja curta, há várias opções para o que um personagem pode fazer durante este tempo, e esses dez segundos podem ser muito rápidos.

Definição dos Termos

- *Ação* – O que um personagem faz em seu Turno durante uma Rodada de combate.
- *Iniciativa* – A medida de quão rapidamente determinado personagem reage comparado aos outros participantes da luta.
- *Rodada* – Unidade de tempo, de 3 a 10 segundos, durante os quais os participantes de uma luta têm a oportunidade de fazerem Ações.
- *Turno* – A oportunidade de um personagem fazer Ações durante uma Rodada de combate. Sob circunstâncias normais, todo participante na luta tem um Turno, que ocorre em sua Iniciativa.

Sequência de Eventos

Uma Rodada de combate se divide nos seguintes estágios:

- *Estágio 1: Iniciativa* – Durante a primeira Rodada em uma luta, todos os participantes fazem uma Rolagem de Iniciativa, rolando Reflexos e Nível de Perspicácia (vide *Livro do Fogo* para informações sobre Níveis de Perspicácia), mantendo Reflexos (marcada como Nível de Perspicácia/Reflexos). O resultado desta rolagem, chamado Iniciativa, determina a ordem na qual os personagens agirão. Uma Rolagem de Iniciativa só é feita na primeira Rodada da luta. Porém, nas Rodadas seguintes, as Iniciativas podem mudar potencialmente como resultado de diferentes habilidades de personagem ou modificadores situacionais. Durante a primeira Rodada do combate, os personagens também escolhem sua Postura imediatamente após fazerem suas Rolagens de Iniciativa.
- *Estágio 2: Turnos* – A maior parte da Rodada de combate envolve cada indivíduo participante realizando seu Turno. Quando o estágio começa, o personagem com a Iniciativa mais alta faz seu Turno primeiro, e pode fazer qualquer Ação legal. Um personagem pode escolher atrasar seu Turno, e assim permitir que o personagem seguinte realize seu Turno. Depois disso, o personagem que atrasou seu Turno tem a chance de realizá-lo ou atrasar novamente, e assim por diante. Atrasar um Turno não tem efeito na Iniciativa de um personagem para a Rodada seguinte, e Turnos não podem ser "poupados" de uma Rodada para a outra. Se todos os participantes atrasarem seus Turnos, quando o participante com a Iniciativa mais baixa receber a vez, a Rodada se encerra. Após a primeira Rodada de uma luta, os personagens podem trocar suas posturas nos início de seus Turnos, antes de realizarem quaisquer Ações. Um personagem só pode ter um Turno por Rodada, independente de quantas Ações ele tenha durante a Rodada.
- *Estágio 3: Reações* – No final da Rodada, quando todos os personagens agiram em seus Turnos, há certas habilidades que ocorrem como resultado dos eventos da Rodada. Por exemplo, efeitos de feitiços que expiraram terminam durante o Estágio de Reação. Todos esses efeitos ocorrem simultaneamente no Estágio 3. Efeitos de reação, normalmente gerados por Técnicas, Feitiços ou Vantagens, sempre são claramente descritos como tais.

Ataque e Defesa

Qualquer ataque que um personagem faça contra um oponente requer uma rolagem, normalmente uma Rolagem de Competência que inclua uma Competência de Arma como seu componente. Ataques podem ser corporais ou à distância por natureza, dependendo da arma sendo usada. Essas rolagens são feitas usando as regras de Rolagens de Perícias mencionadas acima, e o resultado da rolagem de ataque é comparado com o NA de Armadura do oponente. Todos os personagens têm um NA de Armadura calculado multiplicando sua Característica Reflexos por 5, somando 5, e somando qualquer bônus que se aplique ao NA de Armadura (normalmente de Posturas ou de uma armadura de qualquer espécie que o personagem esteja usando). Se o resultado do ataque iguala ou excede o NA de Armadura do alvo, então o ataque tem sucesso e o oponente foi atingido pela arma em questão. O Dano então deve ser rolado.

Penalidades ou bônus podem ser aplicados em rolagens de ataque por várias razões. A mais óbvia e frequente penalidade é estar ferido (vide a discussão sobre Ferimentos logo abaixo nesta seção). Qualquer ataque à distância feito contra um oponente que esteja dentro do alcance corporal sofre uma penalidade -10 no total da rolagem de ataque, devido ao incômodo de disparar em alguém que é uma ameaça direta. Bônus e penalidades adicionais são discutidos em Efeitos de Posturas e Estados, e o Mestre pode aplicar bônus ou penalidades baseado em circunstâncias específicas (um personagem tentando atacar enquanto se equilibra numa corda provavelmente sofreria uma penalidade, por exemplo).

Toda arma tem um nível de dano (ND). Este nível indica quanto dano a arma causa naqueles atingidos por ela. A katana, a arma mais comumente empunhada por samurais, tem 3k2. Para ataques corporais, personagens somam sua Força ao primeiro número do ND da arma. Um personagem que tenha sucesso ao atacar com uma katana, e tenha Força 3, causaria 6k2 de dano (3 de Força mais 3 do primeiro número do ND da arma). O jogador do personagem escolhe os dois dados que deseja manter entre os seis e os soma. Este é o número de Ferimentos que o ataque causou ao alvo. Um personagem soma sua Força para certos tipos de ataques à distância da mesma maneira, mas não todos (vide a seção equipamentos no *Livro do Fogo* para maiores informações).

Ferimentos

Personagens têm Níveis de Ferimentos que medem a quantidade de dano que podem receber antes de começarem a comprometer sua habilidade de agir e eventualmente incapacitar ou matá-los. Os Ferimentos causados por um ataque preenchem os Níveis de Ferimentos em ordem, com cada Nível contendo um número máximo de Ferimentos determinado pelo Anel da Terra do personagem. Assim que um personagem sofre dano que comece a preencher um Nível de Ferimentos em específico, o personagem é então considerado no estado descrito por este Nível. Assim que este Nível esteja preenchido, qualquer dano adicional avança para o próximo Nível. Os Níveis são:

Saudável

Esta é a condição padrão de qualquer personagem que não tenha sofrido dano. Independente de qual multiplicador do Anel da Terra é escolhido para a campanha (vide caixa de texto), este Nível de Ferimentos deve utilizar a Terra do personagem x5 para criar uma proteção de atividade normal.

Dolorido

(NA de todas as rolagens +3)

Um personagem que tenha sido escoriado sofreu leves porém incômodos ferimentos.

Machucado

(NA de todas as rolagens +5)

O personagem está ferido, mas ainda é capaz de funcionar sem grande dificuldade.

Ferido

(NA de todas as rolagens +10)

Um personagem que está ferido começou a sofrer visivelmente dos efeitos de seus ferimentos.

Seriamente Ferido

(NA de todas as rolagens +15)

Um personagem ferido tem dificuldade em se concentrar na tarefa em questão.

Incapacitado

(NA de todas as rolagens +20)

Um personagem gravemente ferido mal pode se manter de pé, muito menos se mover. Qualquer tentativa de fazer uma ação Mover é aumentada em um nível de dificuldade (Ação Livre se torna Simples, etc.).

Abatido

(NA de todas as rolagens +40)

Um personagem Abatido está virtualmente incapacitado. Eles podem falar apenas sussurrando. Tal personagem pode apenas potencialmente fazer Ações Livres a menos que um ferimento em particular impossibilite esta ação (e não podem fazer ações de Mover), e devem gastar um Ponto de Vazio para serem capazes de fazê-lo.

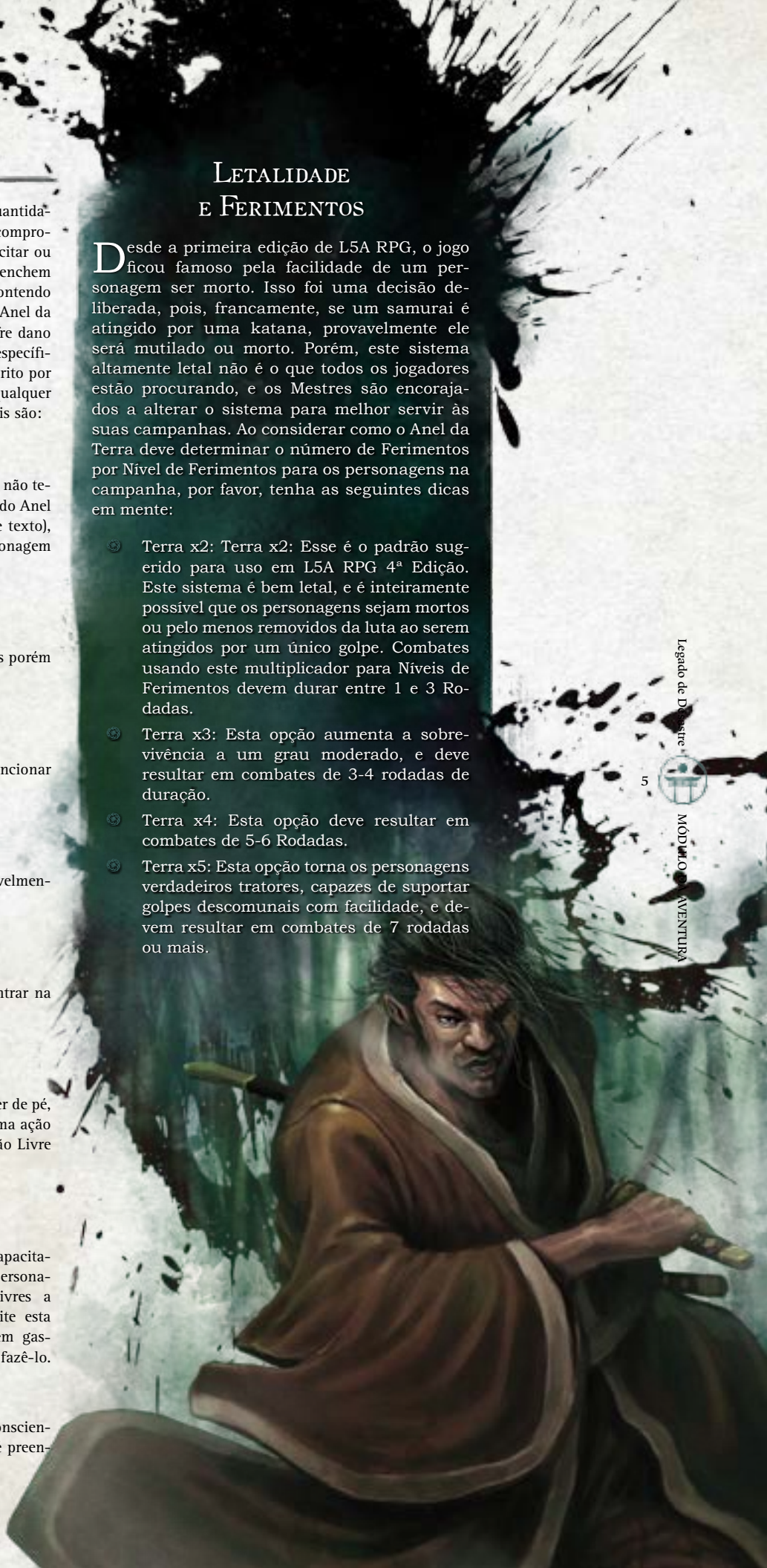
Inconsciente

Um personagem reduzido a este nível está imóvel, inconsciente e provavelmente morrendo. Assim que este nível é preenchido, o personagem está Morto.

Letalidade e Ferimentos

Desde a primeira edição de L5A RPG, o jogo ficou famoso pela facilidade de um personagem ser morto. Isso foi uma decisão deliberada, pois, francamente, se um samurai é atingido por uma katana, provavelmente ele será mutilado ou morto. Porém, este sistema altamente letal não é o que todos os jogadores estão procurando, e os Mestres são encorajados a alterar o sistema para melhor servir às suas campanhas. Ao considerar como o Anel da Terra deve determinar o número de Ferimentos por Nível de Ferimentos para os personagens na campanha, por favor, tenha as seguintes dicas em mente:

- Terra x2: Terra x2: Esse é o padrão sugerido para uso em L5A RPG 4ª Edição. Este sistema é bem letal, e é inteiramente possível que os personagens sejam mortos ou pelo menos removidos da luta ao serem atingidos por um único golpe. Combates usando este multiplicador para Níveis de Ferimentos devem durar entre 1 e 3 Rodadas.
- Terra x3: Esta opção aumenta a sobrevivência a um grau moderado, e deve resultar em combates de 3-4 rodadas de duração.
- Terra x4: Esta opção deve resultar em combates de 5-6 Rodadas.
- Terra x5: Esta opção torna os personagens verdadeiros tratores, capazes de suportar golpes descomunais com facilidade, e devem resultar em combates de 7 rodadas ou mais.



Posturas

A Postura de um personagem determina que ações ele pode ou não fazer durante seu Turno em uma Rodada de combate. Posturas refletem as posições básicas que todo samurai aprende para se preparar para o combate, e até mesmo os mais devotos shugenjas ou cortesão frívolo é familiarizado com elas. Durante a primeira Rodada de uma luta, os personagens assumem suas Posturas durante o Estágio 1. Em cada rodada seguinte, eles podem mudar sua Postura ou escolher mantê-la no começo de seu Turno no Estágio 2. As Posturas que um personagem pode adotar são:

- *Ataque* – Ataque é a Postura padrão adotada por muitos bushis em situação de combate, e está ligada ao Anel da Água pois é fluida e versátil. Um personagem na Postura de Ataque não tem restrições sobre as ações que pode fazer.
- *Ataque Total* – Ataque Total é o Anel do Fogo, queimando e consumindo tudo em seu caminho. Um personagem na Postura Ataque Total não pode fazer Ações Simples ou Complexas além das usadas para fazer ataques corporais, e pode apenas usar Ações de Movimento para se aproximar dos inimigos. Personagens não podem usar a Postura Ataque Total para ataques à distância. Um personagem na Postura Ataque Total ganha um bônus de +2k1 para rolagens de ataque feitas nesta rodada, mas seu NA de Armadura é reduzido em 10 para refletir a natureza "tudo ou nada" do ataque. Um personagem na Postura Ataque Total que faça uma Ação de Movimento durante seu turno se move 1,5 m adicional além do normalmente permitido em uma Rodada, embora o personagem ainda não possa exceder a distância máxima que possa mover normalmente em uma Rodada. Ataque Total não pode ser usado montado.
- *Defesa* – Defesa é o Anel do Ar, adaptável e reativo. Defesa permite grande liberdade de ação. Personagens na Postura Defesa somam seu Anel do Ar mais seu Nível na Competência Defesa para seu NA de Armadura. Não há restrições a que tipo de Ações um personagem na Postura Defesa possa fazer, além de não poder atacar. A Postura Defesa é útil para se tornar menos vulnerável enquanto se faz Rolagens de Competência ou de Invocação de Feitiços durante lutas. Um bushi tentando acender uma flecha incandescente no meio de uma luta usaria Defesa, pois ainda precisa parar o que está fazendo para se defender de um inimigo que o ataque.
- *Defesa Total* – A Postura Defesa Total é o Anel da Terra, reservado, imóvel e inabalável. Ao declarar esta Postura, um personagem na Postura Defesa Total faz uma rolagem de Defesa / Reflexos e soma metade do total (arredondando para cima) ao seu NA de Armadura até o seu Turno seguinte. Esta Rolagem de Competência é considerada uma Ação Complexa, logo, um personagem nesta Postura só pode fazer Ações Livres.
- *Centro* – a Postura Centro é o Anel do Vazio. A principal função da Postura Centro está relacionada aos benefícios que ela oferece a duelos de iaijutsu (vide as regras para Duelos de Iaijutsu ainda neste capítulo), mas ela tem benefícios em combate também. Personagens na Postura Centro não fazem Ações, se concentrando na preparação de ações para a próxima rodada. Um personagem na Postura Centro abdica de todas as Ações nesta Postura. Na rodada seguinte à que adotou a Postura Centro, o personagem ganha um bônus de 1k1 mais seu Anel do Vazio em qualquer rolagem feita durante o seu turno. O personagem também soma 10 ao total de sua Iniciativa apenas para esta Rodada.

Ações

Durante uma Rodada de combate, todo personagem pode fazer Ações em seu Turno. Embora a Postura de um personagem possa limitar que tipo de Ações ele possa fazer, em geral um personagem pode fazer uma das seguintes opções:

- Uma Ação Complexa + Ações Livres
- Duas Ações Simples + Ações Livres

Ações Livres são atividades menores que não interferem na habilidade do personagem de realizar outras tarefas durante o curso de seu Turno. A menos que especificado o contrário, um personagem pode realizar apenas uma Ação Livre listada na tabela a seguir a um máximo de uma vez por rodada.

Ações Simples são tarefas mais complicadas que requerem mais da atenção do personagem, mas não muito já que ele não é capaz de realizar mais de uma ação por vez.

Ações Complexas são esforços elaborados ou demorados que requerem toda atenção do personagem para serem completados.

Ações de Movimento

Personagens em L5A podem se mover determinada distância por rodada dependendo da Ação(ões) que dedicam à tarefa. Ações correspondem aos seguintes ritmos de movimento:

- *Ações Livres:* Um número de metros igual ao seu Anel de Água.
- *Ações Simples:* Um número de metros igual a duas vezes seu Anel de Água.
- *Ações Complexas:* Normalmente indisponível, mas algumas mecânicas podem exigir que o personagem realize tarefas específicas como Ações Complexas de Movimento.

Um personagem não pode se mover mais do que seis vezes seu Anel de Água em metros por rodada a menos que ele tenha uma habilidade que aumente seu movimento máximo possível por rodada.

Manobras

Manobras são ações e ataques especializados que são mais difíceis que os ataques corporais padrão e à distância que os personagens podem fazer como parte de uma rodada de combate. Por esses ataques causarem efeitos adicionais além do dano normal do ataque, eles requerem Incrementos para serem feitos. Certas Manobras podem ser feitas apenas em certas Posturas.

Deve-se notar que essas manobras não constituem uma exaustiva lista de coisas que um personagem poderia ser capaz de realizar com um ataque. Ao invés disso elas especificam as manobras que muito provavelmente surgirão em uma luta. O Mestre e os jogadores podem se sentir à vontade para improvisar outras manobras baseadas nas regras apresentadas aqui.

Exemplo de Ações

Ações Livres	Ações Simples	Ações Complexas
Sacar uma arma (pequena)	Ativar um Kata (vide Livro da Água)	Fazer um ataque (corporal ou à distância)
Falar (até cinco palavras)	Sacar uma arma (média ou grande)	Invocar um Feitiço
Mover (Água m) Mover (Água x2m)	Usar Competência (qualquer Competência não-Arma)	Hantei
Sacar um pergaminho de feitiço	Desmontar de um cavalo	Vergar um arco para uso
Soltar arma/item	Guardar alguém (vide manobras)	Montar um cavalo
	Pegar arma/item	
	Soltar um pergaminho de feitiço	
	Falar (mais de cinco palavras)	
	Levantar-se (de Deitado)	

Golpe Preciso (Incrementos Variados)

Um Golpe Preciso é um ataque que atinge especificamente uma parte do corpo. Sem a Manobra Golpe Preciso, presume-se que um ataque atingirá o torso do alvo, mas com alguns Incrementos, partes menores e mais específicas do corpo podem ser atingidas. Um membro específico pode ser atingido com 1 Incremento, uma mão ou pé com 2 Incrementos, a cabeça com 3 Incrementos, ou um olho, orelha, dedo ou outra parte similarmente pequena com 4 Incrementos. Não há efeito mecânico específico para atacar uma parte do corpo específica desta maneira, embora alguns Mestres possam definir que certa quantidade de dano arranque ou destrua a parte do corpo em questão, e quaisquer itens segurados ou trajados nesta parte possam ser derrubados ou destruídos.

Desarme (3 Incrementos)

A Manobra Desarme atinge especificamente uma arma empunhada pelo alvo, com intenção de derrubá-la da mão do alvo. Um ataque de Desarme bem sucedido causa apenas 2k1 de dano pelo impacto do golpe, independente da arma usada, e os personagens que executem esta manobra não somam sua Força ao número de dados rolados de dano. Se a Manobra tiver sucesso, o personagem e seu alvo fazem uma Rolagem Disputada de Força. Se o personagem atacante vencer, o alvo derruba a arma em questão. Armas com componentes de madeira que sejam alvo da Manobra Desarme por armas com lâmina de aço podem ser quebradas, a critério do Mestre. Recuperar uma arma caída requer uma Ação Simples por parte do personagem que foi Desarmado.

Ataque Extra (5 Incrementos)

A habilidade de fazer múltiplos ataques por Turno normalmente só é concedida por poderosas Técnicas de Escola. Esta Manobra permite que alguém ganhe um ataque extra por Turno, porém, contanto que tenha a Competência necessária para concluí-lo. Para ganhar um ataque adicional, um personagem deve fazer 5 Incrementos bem sucedidos na primeira rolagem de ataque. Esses Incrementos não concedem benefícios, mas se tiverem sucesso, o personagem pode fazer imediatamente uma segunda rolagem de ataque assim que o primeiro ataque tiver sido resolvido (incluindo o dano). A Manobra Ataque Extra só pode ser usada uma vez por turno. O ataque inicial nesta Manobra deve ter sucesso, mas o segundo pode errar sem qualquer efeito negativo.

Finta (2 Incrementos)

Uma Finta é um ataque que contém, como seu primeiro componente, um movimento ilusório destinado a fazer o alvo acreditar que o ataque virá de uma direção, e então o ataque real vem por outra direção, explorando um buraco nas defesas do adversário aberto pela tentativa de se defender contra o ataque inicial. Se a Manobra Finta tiver sucesso, metade da diferença pela qual a rolagem de ataque excedeu o NA de Armadura do alvo (contando com os 2 Incrementos) é somada à rolagem de dano para este ataque, até o máximo de até cinco vezes o Nível de Perspicácia do personagem.

Proteger (0 Incremento)

Proteger é uma Ação de combate única que não requer uma rolagem de ataque. Porém, ela foi colocada aqui nas Manobras por conveniência, já que é usada apenas em combate. Durante uma luta, um personagem pode escolher dedicar-se a proteger outro personagem, dificultando que os inimigos ataquem esta pessoa. Proteger é uma Ação Simples, e não se pode realizar a ação de Proteger em Ataque Total. Quando você declara a ação Proteger, você deve designar outra pessoa a 1 m de você. Até o seu próximo Turno, a qualquer momento em que esta pessoa estiver a 1 m de você, seu NA de Armadura é aumentado em 10 e o seu NA de Armadura é aumentado em 5.

Dano Aumentado (1+ Incrementos)

A mais simples de todas as Manobras, uma Manobra de Dano Aumentado acrescenta um bônus de 1k0 à rolagem de dano total que corresponde ao ataque. Múltiplos Incrementos podem ser feitos para obter uma vasta quantidade de Dano Aumentado, mas todos os Incrementos feitos em uma Rodada contam como um efeito para propósitos de quaisquer mecânicas que diminuam o número de Incrementos necessários.

Derrubar (2 ou 4 Incrementos)

A Manobra Derrubar é um ataque especializado destinado a danificar um oponente e jogá-lo no chão. Pelo ataque geralmente atingir as pernas, ele só funciona contra oponente de duas ou quatro pernas (exigindo 2 ou 4 Incrementos respectivamente). Se tiver sucesso, o ataque causa dano normal e força uma Rolagem Disputada de Força entre o personagem e o alvo. Se o personagem tiver sucesso, o alvo é derrubado.

Módulo da Aventura: Legado de Desastre

Introdução

Este cenário destaca a importância da troca de presentes e o prestígio diante da sociedade altamente feudal de Rokugan. Honra é mais forte que aço, e insultar um homem com grande influência política pode se provar mais mortal que enfrentar um grande espadachim em um duelo. Com a influente Corte Seppun no horizonte, as chances de um daimyo da Garça navegar as traiçoeiras políticas da corte chegam a um impasse. O acaso faz os PdJ's testemunharem um hediondo roubo de um daisho que poderia significar a destruição da longa e ilustre carreira do daimyo da Garça. Complicações surgem quando os PdJ's percebem que outras forças querem pôr suas mãos no daisho para seus próprios fins nefastos. Colocar as mãos no daisho se provará mais difícil do que uma simples investigação de um roubo que deu errado...

Doji Haruki tem servido como um daimyo menor de uma pequena província nas terras do sul da Garça. Em sua carreira, Haruki sempre foi um zeloso e cuidadoso senhor de sua pequena província. Ele nunca deixou de pagar suas taxas e sempre se submeteu à vontade dos líderes do Clã Garça. Infelizmente, admirável e arrojado nunca foram palavras que lhe chamassem atenção. Sua carreira está em um marasmo, com poucos meios de promoção. Haruki lamenta que suas maiores ambições nunca se realizarão.

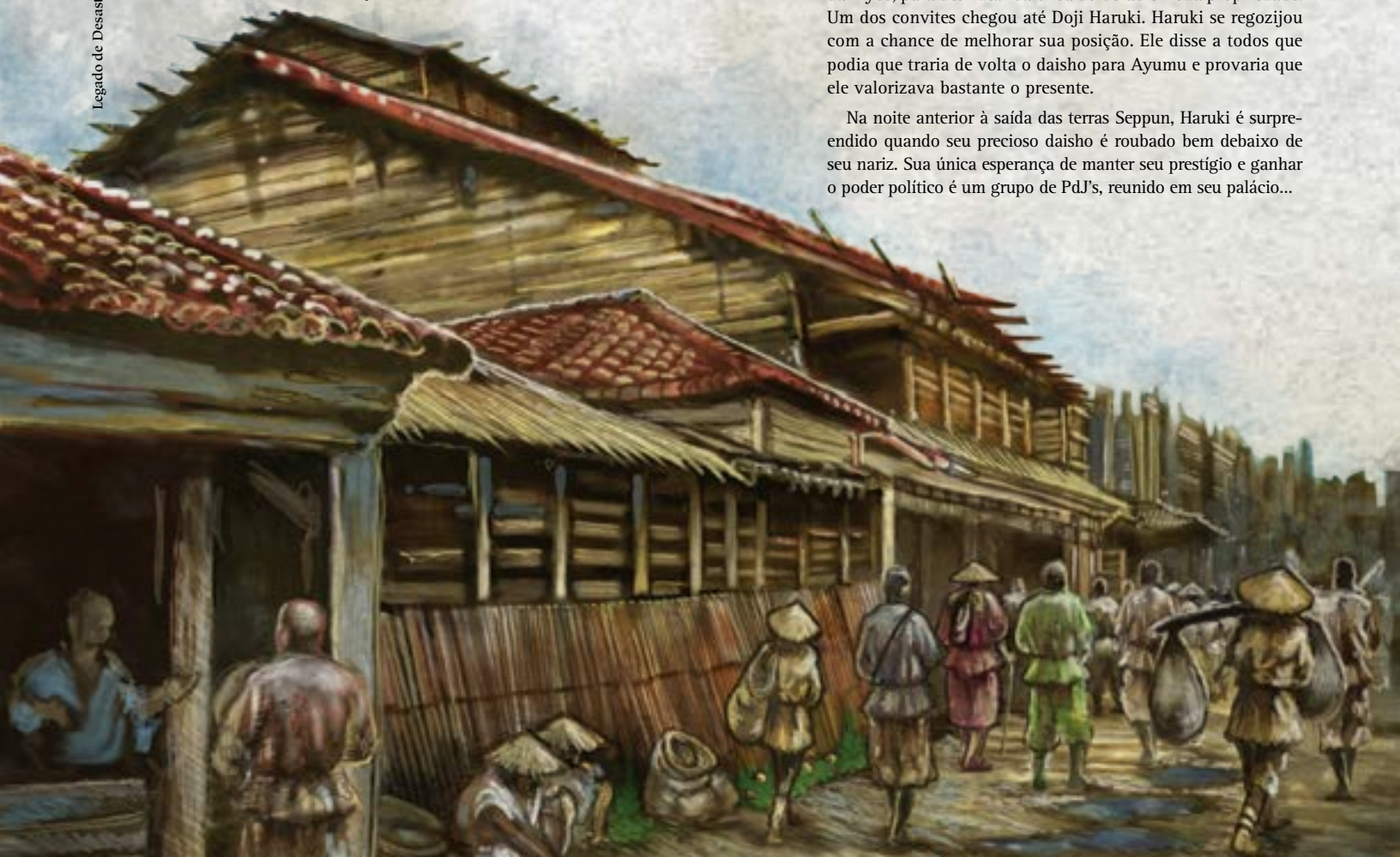
Haruki se agarrou à esperança de promoção ao longo dos anos. Há vários anos, ele foi convidado a Kyuden Doji para a Corte Imperial. O mais importante evento no ano para todos os daimyos e cortesãos ganharem e perderem poder político. Haruki não fez grande impacto na corte. Felizmente, ele conheceu Seppun Ayumu, um daimyo Imperial com laços políticos muito maiores que os dele. Ayumu presenteou a Haruki com um belo daisho de Seppun Daiori, herói do Império. Daiori liderou a família Seppun durante o Golpe do Clã Escorpião e deu sua vida para proteger a embaixada da Garça das forças inimigas. Ayumu o considerou um presente adequado para um jovem da Garça.

O que Ayumu não sabia, era que havia um grande problema germinando no coração do presente maravilhoso de Haruki. Seppun Daiori foi realmente um herói que defendeu a embaixada da Garça, mas algo deu horrivelmente errado. Enquanto repelia os invasores da embaixada, Daiori sentiu raiva e horror avassaladores aos eventos ao seu redor. O ódio que enchia seu coração cresceu no momento de sua morte e tocou o daisho em suas mãos. A wakizashi e a katana de Daiori estavam com uma poderosa maldição. Ela cresceu no daisho por anos, se alimentando da frustração de Haruki.

Haruki guardou o daisho em um lugar de honra em sua câmara de audiência, onde podia admirá-lo todo dia e sonhar com um tempo em que viveria no limite de seu potencial. Ele mostrava o presente a todo visitante que viajava para suas terras e se gabava de seus contatos Imperiais. Haruki sabia que podia usar o daisho para aumentar sua posição no Império.

Este ano, Seppun Ayumu decidiu usar sua grande influência política para lançar um evento que deixaria todos no Império falando a respeito por meses. Ele enviou convites para todos os seus amigos, estimados cortesãos e poderosos daimyos, para desfrutar da brisa do verão em sua propriedade. Um dos convites chegou até Doji Haruki. Haruki se regozijou com a chance de melhorar sua posição. Ele disse a todos que podia que traria de volta o daisho para Ayumu e provaria que ele valorizava bastante o presente.

Na noite anterior à saída das terras Seppun, Haruki é surpreendido quando seu precioso daisho é roubado bem debaixo de seu nariz. Sua única esperança de manter seu prestígio e ganhar o poder político é um grupo de PdJ's, reunido em seu palácio...



Introdução dos PdJ's

Muitos dos hóspedes de Seppun Ayumu teriam que viajar grandes distâncias para chegar aos distritos Imperiais. Doji Haruki convidou a todos para pararem em seu lar para descanso e entretenimento antes de prosseguirem na última viagem de sua jornada. Os PdJ's aceitaram o convite de Haruki e reuniram-se em seu vilarejo em Tochigi. É uma pequena e trivial cidade a dezesseis quilômetros da fronteira com o Caranguejo. Não há muitas comodidades para visitantes, com apenas uma pequena casa de sakê e uma pousada para acomodar a todos. O único ponto de destaque é o Chá Tochigi, um delicioso chá criado em nenhum outro lugar.

Os PdJ's ficarão no palácio de Haruki como hóspedes. Os PdJ's têm suas próprias razões para ficarem no palácio de Haruki, além de viajar com o séquito de Seppun Ayumu. Os jogadores podem criar suas próprias razões, e os que não puderem simplesmente estão tirando vantagem do convite geral de Haruki.

Qualquer que seja a razão, os PdJ's estão entre os poucos hóspedes que decidiram desfrutar da hospitalidade de Haruki. Eles passaram a noite quando se tornaram inexplicavelmente envolvidos em um crime. Deixe os jogadores apresentarem seus personagens e descreverem seus traços de personalidade, então leia o seguinte em voz alta:

A calma e suave brisa bate sobre o vilarejo Tochi da Garça enquanto o mundo cai no crepúsculo. Tudo está calmo, sereno e belo, assim como um vilarejo da Garça deve ser. Vocês agradecem por suas bênçãos de novo pelo amistoso Doji Haruki tê-los convidado para ficar em suas terras. Vocês sorriem ao se lembrarem do jantar de boas vindas que Haruki fez ao chegarem em suas terras, sua fina face sorrindo sobre exóticos pratos e delicioso sakê. Vocês esperam que o evento de Seppun Ayumu apresente uma oportunidade de toda uma vida. A tranquilidade da noite termina abruptamente com um grito alto rasgando o ar.

Vocês seguem a fonte dos gritos para encontrar uma atípica cena na câmara de audiências. Seu anfitrião, Doji Haruki, ajoelhado no chão, cabeça apoiada sobre o chão. Numa chocante demonstração de pura emoção, ele chora abertamente e se lamenta diante do pedestal. O orgulho e alegria de Haruki, o famoso daisho de Seppun Daiori, sumiu. A estante do daisho está quebrada ao meio, seus pedaços repousam sobre o pedestal.

Doji Haruki está completamente abalado e precisa de alguns momentos sozinho para se recompor. Quando volta a si, ele está notavelmente embaraçado sobre sua reação ao roubo e fala com dificuldade. É uma decisão difícil para ele falar sobre a situação, mas ele reconhece que simplesmente não há tempo para procurar outras soluções além de recuperar o roubo. Leia este texto em voz alta.

Doji Haruki seca uma gota de suor de sua testa e olha diretamente para vocês. "Meus honrados hóspedes, me desculpem por sua estadia em minha casa ter sido rudemente interrompida por este crime hediondo. Vocês podem não saber do tesouro que ficava em minha casa enquanto repousavam, mas o daisho ancestral de Seppun Daiori desapareceu. O artefato foi um presente de meu amigo íntimo e estimado Seppun Ayumu, cuja celebração estávamos para atender na semana que vem. Devo recuperar as espadas antes disso ou perder meu direito de mostrar minha face diante dele."

Haruki soluça, e então se curva muito mais abaixo do que deveria considerando seu Status sobre vocês. "Por favor, encontrem as espadas e as devolvam para mim, sãs e salvas."

Haruki espera que os PdJ's o ajudem como ato de honra a um anfitrião, mas está disposto a negociar dinheiro, materiais, e até mesmo conexões políticas para os PdJ's que seguirem seu comando. PdJ's que aceitem e ignorem sua demonstração de emoção ganham 1 Honra, por ajudar seu anfitrião manter seu prestígio. Os que mencionam a gafe social serão capazes de negociar muito melhor as recompensas para o grupo, incluindo o patrocínio de uma Escola da Garça e ilimitados documentos de viagens para as terras da Garça, mas perdem 1 Honra ao fazê-lo. O daimyo dá longos e sombrios olhares a qualquer PdJ do Clã Caranguejo mas não suspeita de seu envolvimento no crime.

Haruki também promete que assumirá a culpa se eles se atrasarem para a festa de Ayumu, mas ressalta que eles seriam vistos como elegantemente atrasados com as espadas nas mãos. Ele só tem uma condição: os PdJ's devem devolver o daisho para ele na estrada que leva às terras de Seppun Ayumu, e não devem revelar o roubo a ninguém mais, se isso não lhes render acesso imediato para as espadas.

Os PdJ's muito provavelmente entrevistarão Doji Haruki primeiro, como a primeira pessoa na cena do crime. Ele não é particularmente prestativo; ele não viu muito e o choque de perder o precioso daisho o afetou imensamente. Ele sabe que as espadas estavam ali há poucas horas, quando deixou a câmara de audiência à noite. Dez minutos antes de ele gritar, ele decidiu inspecionar as espadas mais uma vez e caminhou até a câmara de audiência. Ele encontrou a cena diante dele quando destrancou a porta e desmaiou. Se pressionado à força sobre o que aconteceu, ele é incerto e repetitivo, com poucas adições inteligentes ("Acho que pode ter sido um falcão, talvez?", etc.).

Haruki insiste que um daimyo vizinho, Hida Samano está por trás do roubo. As províncias de Samano ficam do outro lado da fronteira, e o daimyo menor do Clã Caranguejo sempre foi um espinho no pé de Haruki. Eles constantemente brigam por direitos de comércio, ramificações comerciais de novas construções nos dois vilarejos, e acusam um ao outro de deixar a região inacessível à visitantes. Haruki está convencido de que Samano ouviu da festa de Ayumu e roubou o daisho para humilhar o Garça. Haruki forja documentos de viagem para os PdJ's que lhes permitam cruzar a fronteira com as terras do Caranguejo. Ele também concede aos PdJ's acesso aos seus estábulos pessoais e um mapa da área.

Os PdJ's podem procurar na sala e palácio por pistas do desaparecimento. A busca é complicada pelo fato de Haruki não chamar os servos com tochas brilhantes à sala, para que ninguém saiba do roubo do daisho. Procurar na sala requer um teste de Investigação/Percepção NA 15. Os PdJ's descobrem evidências de um talentoso e destro ladrão, que entrou na sala por uma janela no topo da parede. Eles encontram pequenas pegadas alinhadas com uma fina camada de lama que vai da janela até a estante quebrada. Se a rolagem atingir NA 25 (ou os PdJ's fizerem Incrementos com sucesso na rolagem de Investigação, atendendo ao NA 15 original), eles notam três longos fios compridos de cabelo na estante do daisho. Além disso, eles também notam uma mancha de sangue na janela, onde a madeira atingiu a mão do ladrão e a rasgou. Seguir as pegadas para fora da janela leva os PdJ's diretamente à cidade, em direção à estrada ocidental, que leva a rastros de cavalo.

PdJ's shugenjas podem se sentir tentados a perguntar aos espíritos próximos sobre o que aconteceu. Um feitiço bem su-

cedido de Comunicar (acessando qualquer kami dos cinco elementos) revela que os kamis estão estranhamente relutantes em participar. Eles parecem ter sido repelidos da área, como se os próprios kamis não quisessem manipular esta área. Uma rolagem de Feitiçaria/Inteligência NA 20 revela a qualquer PdJ shugenja que isso pode acontecer próximo a itens amaldiçoados, se ficarem numa área por um longo período de tempo.

Todos os PdJ's, shugenjas e bushis, sentem um estranho incômodo após passarem um tempo dentro da câmara de audiência. Ninguém pode definir, mas parece que há uma leve camada de poeira neles que não podem remover.

Se os PdJ's decidirem viajar em direção às províncias de Samano, pule a próxima seção e vá diretamente para Indo para Wachimasu, a diante.

Procurando por Tochigi

Está quase de noite, então há poucas testemunhas possíveis. Muitos dos aldeões não viram ou ouviram nada, embora alguns próximos ao palácio ouviram o grito horrorizado de Haruki. Ninguém achou que fosse algo sério e continuaram seus rituais noturnos. As seguintes pessoas e locais podem oferecer várias informações aos PdJ's, caso sigam nessas direções.

- Ganasu, Servente próximo ao palácio. Este velho jardineiro não gosta muito de falar e é fortemente intimidado por qualquer samurai se dirigindo a ele. Porém, um teste de Corte/Astúcia NA 15 acalmará o servo o bastante para que ele se lembre de uma jovem mulher correndo do pátio do palácio cerca de uma hora antes do grito. A mulher então falou com o guarda e pulou num cavalo para galopar em direção à estrada ocidental.
- Preciosa de Tochigi, a casa de chá da cidade. Como um dos poucos pontos de interesse da cidade, muitos viajantes param ali para aproveitar de seu chá único. Shimoko, a dona da casa de chá, é muito amigável mas também muito discreta sobre sua clientela. Um teste de Investigação/Percepção NA 20 obtém a verdade sobre a casa de chá. Poucas pessoas (além dos PdJ's) pararam na casa de chá na última semana. Porém, uma quieta mulher com longo cabelo negro foi à casa de chá ontem e hoje. Ela desfrutou do chá em silêncio e saiu sem muita interação, mas Shimoko acredita que a mulher estava intensamente interessada por alguma missão.
- Hiro, o obeso mercador insone. Este mercador estava indo para casa, saindo da Preciosa de Tochigi quando observou os mesmos detalhes que o jardineiro. Ele facilmente dá aos PdJ's esta informação com pouco esforço, embora um teste de Corte/Astúcia NA 15 o fará admitir que viu um guarda sendo enganado pela mulher.
- Casa de Guarda. Apenas dois cansados soldados da Garça trabalham na casa de guarda. Doji Sennon e Doji Kamisa. Eles não viram ninguém deixar a cidade por qualquer saída, mas um teste de Investigação/Percepção NA 15 revelará que eles estão ocultando a verdade toda. Eles admitirão que o guarda da estrada ocidental, Daidoji Jinso, deixou a cidade com pouco alarde uma hora antes. Eles não acreditam que ele seja responsável por qualquer infração, mas não podem explicar suas ações.

Os PdJ's têm a opção de se adiantar e ir ao vilarejo do Caranguejo imediatamente ou esperare até amanhecer. Se alguém tentar seguir as pegadas (e os rastros do cavalo que começam após o fim das pegadas) fora do vilarejo, ele deve fazer um teste de Caça/Percepção NA 25 (20 se os jogadores esperarem até a manhã). Os rastros levam diretamente a uma floresta que fica dos dois lados da fronteira.

Se os jogadores decidirem simplesmente seguir a estrada em direção ao vilarejo Wachimasu de Samano, pule para o próximo segmento e vá diretamente para O Vilarejo de Wachimasu, adiante.

Indo para Wachimasu

A floresta é densa e difícil de atravessar. Os PdJ's devem fazer um teste de Cavalaria/Agilidade NA 15 para cavalgarem a um passo mínimo ou se arriscarem a ferir os cavalos. O ladrão não está escondendo seus rastros e os PdJ's não precisam de muitos testes de Caça. Um grupo de cavaleiros viajando ao sul da floresta atrai a atenção de um grupo de bushis Hida vigiando na fronteira com a Garça.

Os patrulheiros são 3 grandes e totalmente armadurados Bushis Hida montados. Eles são homens de poucas palavras e dão aos PdJ's apenas alguns momentos para que cheguem aos jogadores e apresentem seus documentos de viagem. Eles considerarão os documentos de Haruki em ordem, mas os guerreiros do Caranguejo são incansáveis e suspeitos de seus motivos. Especialmente se o grupo está viajando à noite ao invés de durante o dia. Os patrulheiros ouvirão mais atentamente qualquer PdJ do Clã Caranguejo, mas sua associação aos outros o torna suspeito.

Os PdJ's podem amenizar as suspeitas dos patrulheiros do Caranguejo com um teste de Etiqueta/Astúcia NA 20 (25 se à noite, e 15 se um PdJ do Caranguejo fizer a rolagem). Os patrulheiros escoltarão os PdJ's a Wachimasu se tiverem sucesso na rolagem. Se os PdJ's falharem, os patrulheiros escoltarão os PdJ's diretamente ao escritório de Hida Samano. Eles não aceitarão não como resposta e lutarão violentamente se os PdJ's tentarem escapar ou enfrentá-los.

Patrulheiros Hida (3)

Ar: 2 **Terra: 2** **Fogo: 2** **Água: 2** **Vazio: 2**

Iniciativa: 3k2 *Ataque: Tetsubo 5k2*

Dano: Tetsubo 6k3 (ignora Redução 2) *NA de Armadura: 20*

Redução: 5 *Ferimentos: 10: +3. 14: +5. 18: +10. 22: +15. 26: +20. 30: Caído*

Escola: Hida Bushi 1

Vantagens: Grande

Competências: Defesa 1, Armas Pesadas (Tetsubo) 3, Intimidação 1

Se os patrulheiros escoltarem os PdJ's a Hida Samano, leia a descrição de Wachimasu e então vá direto para Encontro com Hida Samano, adiante. Se os patrulheiros escoltarem os PdJ's a Wachimasu ou se os PdJ's derrotarem a patrulha, continue pela próxima seção.

O Vilarejo Wachimasu

O vilarejo Wachimasu é maior que Tochigi, mas tem menos comodidades que seu equivalente da Garça. Muitas das construções parecem demolidas e apressadamente consertadas. Personagens bushis podem imediatamente notar que há sinais de batalha, e os jogadores que fizerem um teste de Conhecimento: Terras Sombrias NA 10 ou mais notam que há sinais específicos de invasão goblin. Leia a descrição abaixo, com leves ajustes se o grupo chegar à noite.

O vilarejo Wachimasu do Clã Caranguejo é tudo que se espera de um vilarejo no pragmático Clã Caranguejo. Tudo em Wachimasu parece construído para funcionar e não para ser belo, incluindo os habitantes. Embora Wachimasu esteja a vários quilômetros de distância da ameaça das Terras Sombrias, as edificações do vilarejo parecem fortificadas para batalha intensa. Esta precaução parece ter sido justificada pois Wachimasu sofre sinais de batalha recente. Uma grande fogueira no fim da estrada arde, queimando cadáveres humanos e goblins. Os aldeões parecem tristes por suas perdas recentes mas determinados a seguirem em frente. A grande reputação de perseverança do Clã Caranguejo se reflete nos olhos de cada aldeão.

Wachimasu é o lar de uma pousada, uma casa de sakê, um ferreiro, e uma grande residência. O resto do vilarejo é povoado por casas de fazenda e irrelevante em sua maior parte. Há vários aldeões ausentes, mas todos estão ocupados com o reparo dos edifícios quebrados e limpando os entulhos das ruas. Se o grupo chegar à noite, os aldeões estão todos iniciando a limpeza. Muitas das conversas não terão início, pois os aldeões estão ocupados de mais para pararem e conversarem. Qualquer um que fale aos PdJ's os direcionará para a pousada para descansarem à noite. Os patrulheiros do Caranguejo, se estiverem com o grupo, deixarão os PdJ's aqui para informarem seu senhor Hida Samano de sua chegada.

Os aldeões de Wachimasu são comedidos e quietos em sua maior parte. Qualquer conversa da qual participem discute o ataque goblin que sofreram na no dia anterior. Os PdJ's descobrem que esses ataques goblins não são comuns, mas ocorrem pelo menos uma vez por ano no vilarejo. Este ataque foi muito severo, resultando em dúzias de mortes.

Os PdJ's têm várias opções disponíveis para assim que entrarem no vilarejo. Porém, os aldeões não cooperarão de maneira alguma até que tenham consertado a cidade à sua antiga glória. Se os patrulheiros estão com os PdJ's, eles insistem que eles vão ver Hida Samano imediatamente.

As escolhas disponíveis para os PdJ's são as seguintes:

- Falar com Hida Samano, daimyo local. Haruki suspeita do homem, mas abordagens diretas apenas instigam a questão. Infelizmente, os patrulheiros insistirão nesta opção de início se estiverem por perto. Guardas locais também sugerirão isso, embora com menos insistência. A próxima seção, Encontro com Hida Samano, explica esta escolha.
- Investigar a cidade. Isso requer um teste de Investigação / Percepção NA 15. O lugar é muito pequeno com guerreiros do Caranguejo servindo como guardas locais. Não há pessoas por ali que tenham cabelo comprido, como o tipo encontrado na estante quebrada do daisho. Muitos dos camponeses são grandes, brutos e treinados para lutar. Se a rolagem atingir 25 (ou se o PdJ fizer pelo menos um Incremento na rolagem), os PdJ's notam um camponês adolescente muito curioso (12 anos) sentado ao lado da estrada. Ele não está ajudando na limpeza, mas se senta à beira da estrada observando os eventos ao redor.
- Falar com aldeões. Eles estão ocupados limpando a área e não são particularmente prestativos. Eles irão parar e falar com os PdJ's; eles mostrarão o devido respeito a um samurai, mas apenas o justo. Eles falam do ataque dos goblins, do dever do Caranguejo de defesa contra as Terras Sombrias, e da animosidade de Hida Samano com Doji Haruki. Eles ressaltam que Hida Samano é um homem honrado e jamais recorreria ao roubo.
- Falar com a guarda da cidade. Isso requer um teste de Corte/Astúcia NA 15 para retirar informação com sucesso dos rígidos Hida. Apenas um estrangeiro chegou recentemente, escoltado por outra patrulha do Caranguejo. Ela era uma jovem mulher com documentos de viagem Seppun. Ela entrou na pousada e tomou um quarto lá, embora tenha saído rapidamente depois disso. Os PdJ's não podem achá-la na pousada, mesmo que tenham viajado rapidamente durante a noite.
- Perguntar aos kamis. PdJ's shugenjas podem invocar o feitiço Comunicar para pedir respostas. Os kamis estão confusos pelo recente ataque goblin; porém, a mesma sensação de incômodo e impureza da área anterior permanece neste feitiço Comunicar. Os kamis são atraídos à cidade, seguindo o daisho, por causa da maldição nas espadas.

- Investigar a casa de sakê. A casa de sakê está estranhamente vazia, exceto pelo chateado dono do estabelecimento. Kazuo fica feliz em falar ao grupo assim que entram no estabelecimento. Ninguém entrou na casa de sakê nos últimos dois dias.
- Investigar o ferreiro. O ferreiro, um amigável homem chamado Kaiu Tensin, fica feliz em ajudar, mas não tem nada que ajude os PdJ's em sua busca.
- Interrogar o adolescente curioso. Esta opção só deve ser disponível se os PdJ's conseguirem fazer a rolagem de Investigação ao olharem a cidade. Ele não coopera de início, mas um teste de Intimidação/Astúcia NA 10 ou Corte/Astúcia NA 10 renderá seu apoio. O garoto conta ao grupo de uma bela mulher que chegou à cidade durante a noite (se os jogadores chegaram à noite, ela chegou cerca de uma hora antes). A mulher entrou na pousada, mas ele também a viu indo para o norte pouco depois.
- Investigar a pousada. Se os PdJ's não tiverem sucesso na rolagem para falar com o adolescente acima, encoraje os jogadores para esta opção. O dono da pousada é muito discreto sobre sua clientela e está relutante em contar qualquer coisa. Um teste de Corte/Astúcia NA 25 o convencerá de que é por um bem maior. Ele revela que uma samurai-ko chamada Seppun Kazumi alugou um quarto na noite passada, depois de ter se recolhido para a noite (se os PdJ's viajaram à noite, ele revelará que Kazumi alugou um quarto uma hora antes). Procurar nos quartos — teste de Investigação/Percepção NA 10 — revelará uma bandagem com sangue deixada para trás no chão. Os PdJ's também podem ver que Kazumi saiu pela janela. As pegadas levam para o norte, talvez para as montanhas.

Os guardas insistem para que os jogadores falem com o daimyo antes de saírem do vilarejo se tentarem sair para as montanhas. Os jogadores podem escolher ignorar a persistência dos guardas; se o fizerem, os PdJ's ganham 1 ponto de Honra (por seguirem a promessa que fizeram a Doji Haruki) e perdem 2 pontos de Glória. Os jogadores podem tentar evitar a perda de Glória fazendo um teste de Etiqueta/Astúcia NA 15. Pule a próxima seção se eles não se encontrarem com Samano.

Encontro com Hida Samano

Leia o texto abaixo.

Entrar na residência de Samano é uma experiência totalmente diferente. Diferente do palácio extravagante de Doji Haruki, o edifício de Samano é utilitário e pronto para uma grande invasão. Guardas vigiam cada porta, seus olhos vasculham tudo para garantir que não sejam ameaça. Hida Samano é o único aspecto que não se encaixa no resto do edifício. Está claro que os dias de guerreiro de Samano acabaram; sua barriga salta por sobre o obi e sua face redonda parece mais adequada a uma mesa de jantar do que aos cadáveres de seus inimigos. Assim que entram na câmara de audiência, Samano bufa e sinaliza para que se aproximem.

"Vocês devem ser a mais nova tentativa de Haruki me trapacear!" ele grita.

Samano toma uma abordagem hostil ao grupo assim que entram na câmara de audiência. Ele é desconfiado desde o início, e lançará acusações sobre o grupo sem parar. Os PdJ's mal têm tempo de responder antes da próxima acusação atingi-los. Infelizmente, pelo Status de Samano ser maior que o dos PdJ's, eles devem simplesmente aturar a cascata de insultos e acusações até que ele finalmente se cansar. Isso pode levar muito tempo (o quanto o Mestre achar adequado!). Se um PdJ protestar, ele perde 1 Glória por desrespeitar o Status entre os personagens, dependendo da seriedade de seus comentários.

Finalmente, Samano pára de maltratar o grupo e ouvirá as perguntas dos PdJ's. Ele continua hostil e desconfiado depois de tudo. Ele negará tudo que os PdJ's levantarem, mesmo coisas que ele tenha feito realmente. Ele não quer ajudar os jogadores em nenhum de seus objetivos. Ele nem mesmo reconhece a existência do daisho de Seppun Daiori, embora esteja claro que ele saiba. Tentativas de adivinhar se ele está ou não falando a verdade requer um teste de Investigação/Percepção NA 20; ele está contando a verdade quando diz que não sabe nada sobre o roubo.

Se os PdJ's sabem de Seppun Kazumi, eles podem mencioná-la na presença de Samano. Ele responde o nome com espanto mal contido; ele reconhece o nome como uma samurai vassala sob o comando de Seppun Ayumu. Os PdJ's podem persuadi-lo a revelar esta informação se tiverem sucesso em um teste de Corte/Astúcia NA 15. Ele acrescentará o clichê "Claro que Ayumu-sama dificilmente estaria envolvido neste crime hediondo!" ao revelar a informação.

Samano relutantemente dará aos PdJ's permissão para viajar às montanhas ao norte se os jogadores o pedirem.

Ataque dos Bandidos

As montanhas estão a apenas 2 horas de distância de Wachimasu. Se os jogadores se apressarem à noite antes de descansarem em Tochigi ou em Wachimasu, eles podem encontrar Seppun Kazumi antes de alcançar o esconderijo dos bandidos. O encontro entre os PdJ's e Seppun Kazumi ocorreria agora; pule este segmento e vá diretamente para Encontro com Seppun Kazumi. Caso contrário, os jogadores devem enfrentar a fúria dos bandidos.

A quadrilha de bandidos Tigres de Fogo é pequena e propensa a assaltos. As províncias do Caranguejo são bem defendidas, dificultando roubos. Os Tigres de Fogo ainda não descobriram este fato. Os Tigres de Fogo espreitam pelos PdJ's e os emboscarão na primeira oportunidade antes que possam alcançar Seppun Kazumi. Um teste de Batalha/Percepção NA 15 revela a emboscada antes que ela ocorra, e os PdJ's podem fazer a primeira ação no combate antes dos bandidos.

Os bandidos atacarão os cavalos primeiro se os PdJ's têm cavalos e continuarão a atacar os PdJ's. Os arqueiros ficarão à distância e os espadachins investirão sem qualquer pensamento estratégico.

Arqueiro Tigre de Fogo (2)

Ar: 2 **Terra:** 2 **Fogo:** 2 **Água:** 2 **Vazio:** 2

Reflexos: 3

Iniciativa: 4k3 *Ataque: Yumi 4k3*

Dano: Yumi 5k2 *NA de Armadura: 18*

Redução: 1 *Ferimentos: 10: +3. 14: +5. 18: +10. 22: +15. 26: +20. 30: Caído*

Escola: Nenhuma (Nível de Perspicácia 1)

Competências: Defesa 1, Kenjutsu 1, Kyujutsu 1

Espadachim Tigre de Fogo (4)

Ar: 2 **Terra:** 2 **Fogo:** 2 **Água:** 2 **Vazio:** 2

Agilidade: 3

Iniciativa: 3k2 *Ataque: Katana 5k3*

Dano: Katana 5k2 *NA de Armadura: 13*

Redução: 1 *Ferimentos: 10: +3. 14: +5. 18: +10. 22: +15. 26: +20. 30: Caído*

Escola: Nenhuma (Nível de Perspicácia 1)

Competências: Defesa 1, Kenjutsu 1, Kyujutsu 1

Encontro com Seppun Kazumi

Seppun Kazumi não sabe que os jogadores estão em seu encalço; porém, ela sabe que seu tempo é curto e está pronta para cumprir o seu dever. Leia o texto abaixo (com leves ajustes se os jogadores não descobriram informações relatadas nele).

Vocês escalam a colina e avistam uma esbelta e bela figura ao longe. Não conseguem perceber seu semblante, mas pelo seu belo e longo cabelo e bandagens nas mãos vocês percebem que ela é a ladra que estão perseguindo. Vocês acreditam também estar vendo o objetivo: o belo e velho daisho repousa no chão diante dela, suas lâminas despidas das bainhas.

Antes de poder pará-la, ou até mesmo chamar por Seppun Kazumi, ela saca um grande e pesado ono de suas costas e golpeia em cheio a espada de Seppun Daiori. Um ruído de quebrar o coração ecoa pelo ar, e a lâmina se parte ao meio.

Kazumi não tenta fugir ao ver os jogadores vindo em sua direção. Ela simplesmente embainha suas armas e espera com infinita calma. Ela saúda os jogadores com serenidade, mesmo com a evidência do roubo diante dela. Kazumi é uma mulher muito calma que está convencida de que suas ações estão corretas, independente da evidência a sua frente. Ela fala com firmeza alinhando cada palavra em seus lábios.

Ela prontamente admite que roubou as espadas mas não se explicará ou suas ações. Um teste de Corte/Astûcia NA 20 a fará admitir que as espadas de Seppun Daiori estão amaldiçoadas, e que precisam ser destruídas. Um teste de Conhecimento: História/Inteligência NA 10 ou Feitiçaria/Inteligência NA 10 revelará que um item amaldiçoado não pode ser destruído tão facilmente. Se confrontada com este fato, Kazumi se torna frustrada e diz que ela enterrará as duas metades da arma separadas uma da outra. Quaisquer tentativas de perceber se ela está dizendo a verdade revela apenas que ela é completamente dedicada e acredita em cada palavra que ela diz.

Os jogadores muito provavelmente insistirão que as peças do daisho sejam devolvidas a eles. Kazumi fará de tudo menos sacar suas armas para impedir que os PdJ's tirem as peças dela. Se os PdJ's tentarem se aproximar, ela pode ameaçá-los com sua katana, mas isso não ocorrerá sem calorosa discussão antes do movimento. Se os PdJ's tentarem se aproximar apesar disso (sem sacar suas próprias armas), Kazumi confessará que o próprio Seppun Ayumu ordenou que ela cometesse tais ações.

Seppun Kazumi atacará apenas um personagem até que este esteja Caído ou Inconsciente, ainda que ela conterá seus golpes para não matar ninguém. Ela luta com precisão mecânica, como se sua mente não estivesse na luta. Ela está aliviada por ter terminado sua missão.

Seppun Kazumi

Ar: 3	Terra: 3	Fogo: 3	Água: 3	Vazio: 2
Reflexos: 4	-	Agilidade: 4	-	-
Honra: 4,6		-		-

Iniciativa: 7k4 — *Ataque: Katana 9k4**

Dano: Katana 6k3 — *NA de Armadura: 25*

Redução: 3 — *Ferimentos: 15: +3. 21: +5. 27: +10. 33: +15. 39: +20. 45: Caída*

Escola: Bushi Akodo 3

Competências: Defesa 3, Kenjutsu (Katana) 4

Habilidades Especiais:

- *Kazumi pode aumentar uma rolagem em 4 por Rodada.*
- *Se os jogadores a derrotarem, ela se recusará a ser pega como refém (a menos, é claro, que ela esteja Caída, Inconsciente, ou de algum outro modo impedida de protestar). Ela tentará fugir ou convencê-los a deixá-la para trás (afinal, Doji Haruki nunca disse nada sobre o destino do ladrão em si). Se ela não puder convencê-los a deixá-la, ela pedirá o direito de cometer seppuku. Os jogadores podem escolher aceitar o pedido ou deixá-la para trás para ser presa a mando de Haruki. Ela considera a captura a pior indignidade e cometerá suicídio na primeira oportunidade se for aprisionada.*

Quebrando a Maldição

Os jogadores têm várias opções assim que terminarem a luta com Seppun Kazumi. As espadas de Seppun Daiori estão quebradas em 2 partes. 2 pedaços são fáceis de serem reforjados se todas as peças forem levadas para um ferreiro. Os PdJ's podem lembrar-se do ferreiro em Wachimasu com uma rolagem de Inteligência NA 10. Se os jogadores seguirem as palavras de Seppun Kazumi, eles podem escolher devolver os pedaços para Doji Haruki. Esta é a solução provável se os jogadores convencerem Seppun Kazumi a revelar a fonte de suas ações; Haruki não precisa da espada inteira se Ayumu for responsabilizada pelo roubo.

Se os PdJ's escolherem reforjar as espadas, eles têm que levar o daisho para Wachimasu. Kaiu Tensin colocará seus projetos de lado e trabalhará nas espadas apenas se o convencerem com um teste de Corte/Astúcia NA 10. Assim que as lâminas forem reforjadas, leia o trecho abaixo:

Tensin dá a última martelada e põe a katana de lado com um gigantesco sorriso no rosto. A lâmina terminada brilha com majestade, perfeitamente feita como nunca tivesse sido quebrada. Sua boca se abre como se fosse falar e nada sai além de um pequeno brilho esfumaçado de gás verde. Por um infinito momento, um perfurante guincho ecoa por cada centímetro do corpo do Kaiu. O ferreiro desmaia no chão, e em seu lugar se ergue uma visão fantasmagórica de um samurai em completa armadura de batalha. Ele saca um eco fantasmagórico da espada de Daiori de trás dela e assume um feroz e predador sorriso.

Se os PdJ's decidirem devolver os pedaços fendidos das armas para Doji Haruki, eles devem encontrá-lo em sua casa antes de sair para as terras de Ayumu. Leia abaixo:

Os restos fendidos do daisho de Daiori repousam no chão diante de vocês e Doji Haruki. De repente, vocês podem ouvir o eco de batidas de coração ressoando pelo ar. As lâminas partidas brilham num verde pútrido. O ar estremece enquanto as fronteiras do Ningen-do se dobram e se estreitam. De pé sobre a arma está a visão fantasmagórica de um samurai trajado com armadura de batalha completa. Ele saca um eco fantasmagórico da espada de Daiori de debaixo dela e assume um feroz e predador sorriso.

O gaki de Seppun Daiori está disposto a atacar imediatamente. Palavras não o atingem, pois ele é constantemente atormentado pelo chamado do reino demoníaco no qual reside.

Daiori Gaki

Ar: 2	Terra: 2	Fogo: 2	Água: 3
Reflexos: 4		Agilidade: 4	Força: 4

Iniciativa: 4k4 — *Ataque: Katana 4k4 (Complexa), Ignora armadura física*

Dano: Katana 3k3 — *NA de Armadura: 25*

Redução: 5 — *Ferimentos: 20: +5. 30: +10. 46: Morto*

Habilidades Especiais:

- *Drenar o Sangue: Um gaki pode abdicar do dano normal de um ataque bem sucedido para sugar o sangue da vítima através do gume de sua katana fantasmagórica. Isto causa 10 Ferimentos na vítima e cura o gaki com a mesma quantidade.*
- *Medo 3.*
- *Invisibilidade: Um gaki pode se tornar invisível como Ação Livre, e enquanto invisível pode passar por paredes e objetos inanimados sólidos (embora não por criaturas vivas).*
- *Metamorfose: Todo gaki pode tomar a forma de um inseto normal como Ação Complexa. Recuperar sua verdadeira forma é uma Ação Simples.*
- *Espírito.*
- *Invulnerabilidade Superior: Gakis são imunes a todos os feitiços de ilusão e a todos os feitiços, Competências e técnicas que afetam as mentes ou pensamentos.*

Leia abaixo após a luta ter terminado.

O fantasma vingativo de repente para em seu lugar, sangue espectral goteja no chão de seus vários ferimentos. Seus olhos se tornam marrons e o pálido brilho verde desaparece no nada. O fantasma se curva profundamente diante de vocês. Ele desaparece no fino ar, deixando apenas a lâmina fantasmagórica na realidade. Sem uma mão que a empunhe, a katana fantasmagórica cai. Ela se funde com a katana de Seppun Daiori. O mundo cai em silêncio de novo, sem nem mesmo um sinal da batalha que ocorrera segundos atrás.

Pós-Conflito e Consequências

Cabe aos PdJ's o que fazer com tudo que encontraram. Eles podem ou não terem descoberto que Seppun Ayumu está por trás de tudo; eles podem ter consertado o daisho ou deixá-lo destruído. Se devolverem as espadas para Doji Haruki, o daimyo da Garça saúda cada PdJ com profusão e jura que será seu amigo constante. Cada PdJ ganha 3 pontos de Honra e 3 Pontos de Glória.

Se Haruki estiver presente quando o fantasma de Seppun Daiori surgir para lutar com o grupo, ele fica impressionado com a disposição dos PdJ's de lutar contra criaturas sobrenaturais em seu benefício. Ele presenteia o daisho a um dos PdJ's que o tenha impressionado mais. Haruki não é um homem astuto – o PdJ que mais o impressiona é aquele que mais causou dano na última luta.

Se os PdJ's relatarem suas descobertas para Hida Samano, o Caranguejo se preocupa com as notícias. Ele fica infeliz por ouvir que seu odiado inimigo esteve amaldiçoado por tanto tempo. Ele jura se tornar um vizinho melhor para Haruki. Ele admite que seus enfrentamentos nunca realmente terminarão, mas talvez suas disputas não sejam tão maliciosas.

Se os PdJ's forem a Seppun Ayumu e o confrontarem com suas descobertas, ele assente com tristeza e confessa tudo. Ele descobriu que o presente estava amaldiçoado anos após as espadas já terem mudado de mãos. Infelizmente, ele não perderá prestígio pedindo o presente de volta, nem permitirá que Haruki continue sob a maldição. Ele pede que os PdJ's fiquem quietos sobre suas descobertas. Ele sugere que fará tudo o que for necessário para manter o segredo, sugerindo que tem outros servos leais ao seu comando se precisar deles.

Personagens Prontos

Bushi do Clã Caranguejo

Bushi do Clã Caranguejo

Ar: 2	Terra: 3	Fogo: 2	Água: 2	Vazio: 2
-	-	-	Força: 3	-

Honra: 3.5 *Glória: 1.0* *Status: 1.0*

Rolagem de Ataque: 5k2 (ono ou katana)

Rolagem de Dano: 5k4 (ono), 6k2 (katana)

Família: Hida

Nível/Escola: Bushi Hida 1: O Caminho do Caranguejo – O bushi Hida é a epítome da 'infantaria pesada', capaz de resistir a golpes severos e proferir ataques destruidores em resposta. Você ignora as penalidades de NA por usar armadura pesada para todas as Competências exceto Furtividade. Ao usar Armas Pesadas, você ganha um bônus de +1k0 ao total de todas as rolagens de dano.

Competências: Esportes 1, Batalha 2, Defesa 1, Armas Pesadas (Tetsubo, Ono) 3, Intimidação 2, Jiujutsu 1, Kenjutsu 3, Kyujutsu 2, Conhecimento: Terras Sombrias 1

Vantagens:

- *Grande: Você é significativamente maior que o rokugani mediano, variando em altura de 1,80m a 1,90m. Você ganha um bônus de +1k0 no total de todas as Rolagens de Dano com qualquer arma corporal grande. Personagens do Clã Caranguejo podem obter esta Vantagem por 3 pontos.*
- *Força da Terra: Em sua alma pode ser encontrada o espírito das montanhas e a força da pedra. Você pode superar os ferimentos que incapacitariam outros homens. As penalidades de NA sofridas por Níveis de Ferimentos são reduzidas por 3. Personagens bushis podem obter esta Vantagem por 2 pontos.*

Desvantagens:

- *Anti-Social: Você considera a presença dos outros incômoda, tanto que é óbvio para os ao seu redor. Sua preferência pela solidão faz com que você se comporte de maneira melhor descrita como rude. Você sofre uma penalidade de -1k0 em todas as Rolagem de Competências Social.*
- *Consumido (Vontade): Você trilhou o caminho do Shouridô, e ele o consumiu totalmente. Um de seus princípios se tornou sua existência, e você vive para enaltecê-lo. Você deve seguir seu caminho, e os outros devem desistir de seus desejos. Você não respeita as opiniões ou desejos alheios. Você sofre uma penalidade de -1k1 em todas as Rolagens de Competências Corte e Tentação, pois sua recusa de se comprometer ou respeitar os outros o torna socialmente intolerável.*
- *Obtuso: O interesse em muitas coisas finas simplesmente o escapa. Poesia, arte, música... Tudo isso parece insignificante para você. O custo em Pontos de Experiência para aumentar qualquer Alta Competência exceto Investigação ou Medicina é dobrado. Esta Desvantagem vale 4 pontos para personagens Caranguejos e bushis.*

Equipamento: Armadura Pesada, Roupa Espessa, Daisho, Ono, Kit de Viagens, Tanto, 2 kokus

Shugenja do Clã Caranguejo

Ar: 2	Terra: 3	Fogo: 3	Água: 2	Vazio: 3
-	-	-	-	-

Honra: 2.5 *Glória: 1.0* *Status: 1.0*

Rolagem de Ataque: 4k3 (wakizashi)

Rolagem de Dano: 4k4 (wakizashi))

Família: Kuni

Nível/Escola: Shugenja Kuni 1: Olhar nas Sombras – Os Kuni cuidadosamente estudaram muitos dos mais sinistros oponentes imagináveis, e aprenderam a combatê-los. Você ganha um bônus de +1k0 no total de toda Rolagem de Invocação de Feitiço quando o alvo é qualquer criatura não-humana, e qualquer feitiço que cause dano inflige um adicional de +1k1 de dano quando usado contra um alvo que possua Mácula das Terras Sombrias. Você também ganha um Incremento Livre para qualquer feitiço com a palavra-chave Jade.

Competências: Caligrafia (Cifra) 1, Defesa 1, Conhecimento: Terras Sombrias 2, Armas Pesadas 1, Intimidação 1, Investigação 1, Kenjutsu 1, Conhecimento: Reinos Espirituais 1, Teologia 1, Feitiçaria 1

Feitiços: Ataque de Jade, Terra se Torna Céu, Tetsubo de Terra, Fogo da Pureza, Katana de Fogo, Trilha à Paz Interior

Vantagens:

- *Tocado Pelos Reinos (Gaki-Do): De algum modo, um fragmento da essência de um reino espiritual está presente em sua alma, e permeia tudo que faz. Quando você resolve um ataque que mate um oponente, você imediatamente recupera 5 Ferimentos.*

Desvantagens:

- *Destino Sombrio: Há um destino de imensa significância guardado para você, e infelizmente ele não é ilustre. Antes de sua morte, você lançará grande escuridão no mundo de alguma maneira. Talvez você permita que segredos de sua família caiam nas mãos dos inimigos, ou talvez você permita que a Grande Muralha Kaiu ceda às Terras Sombrias. O Destino protege aqueles para quem tem grandes planos, ao sofrer Ferimentos que o matariam, você é reduzido a 1 Ferida.*
- *Falha de Compaixão: Embora você tente seguir o código do bushidô, uma virtude em particular é simplesmente estranha a você, e você não sabe como exemplificá-la por suas ações. Você deve gastar um Ponto de Vazio antes de ser capaz de agir em prol de alguém de menor Status ou casta social.*

- *Assombrado: Um dos seus ancestrais o escolheu para dedicar atenção pessoal a você, constantemente oferecendo conselho e fazendo exigências. Talvez o ancestral apenas deseje que você viva segundo os ideais de seu Clã e família, ou talvez ele tenha alguma tarefa inacabada ou dever que deseja que você complete. Você deve mostrar o devido respeito ao seu ancestral, e fazer o melhor para viver de acordo com as suas expectativas. Se falhar em fazê-lo, a desaprovação de seu ancestral o trará má sorte: enquanto seu ancestral estiver descontente, uma vez por sessão, uma rolagem sua (escolhida pelo Mestre) sofrerá uma penalidade de -1k1.*

Equipamento: Mantos, Wakizashi, Tanto, Bolsa de Manuscritos, Kit de Viagens, 3 kokus

Bushi do Clã Garça

Ar: 3	Terra: 2	Fogo: 2	Água: 2	Vazio: 3
-	-	Agilidade 3	-	-

Honra: 6.5 *Glória: 1.0* *Status: 1.0*

Rolagem de Ataque: 4k3 (katana) *Rolagem de Dano: 5k2 (katana)*

Família: Doji

Nível/Escola: Bushi Kakita 1: Caminho da Garça: O estudo da espada demonstra os vários caminhos nos quais a arte da técnica Kakita pode ser aplicada. Você soma o dobro de seu Nível de Competência Iaijutsu em todas as rolagens de Iniciativa. Você ganha um bônus de +1k1 mais seu Nível de Escola no total de toda rolagem de ataque e Foco enquanto na Postura Centro. Este bônus também se aplica durante a Rodada de Combate seguinte à que você assumiu a Postura Centro.

Competência: Caligrafia 1, Corte 1, Etiqueta 1, Iaijutsu (Foco) 1, Kenjutsu 1, Kyujutsu 1, Performance: Marionetes 1, Sinceridade 1, Cerimônia do Chá 1

Vantagens:

- *Prodígio: Você é o destaque do dojô, e seu sensei acredita que você fará coisas incríveis ao longo de sua vida. Sempre que fizer uma Rolagem com uma Competência da Escola, você ganha um bônus de +1k0 na rolagem.*
- *Rápido: Você pode reagir rapidamente, tirando vantagem de onde previamente não havia nenhuma. Se não agir primeiro durante uma Rodada de Combate, durante o Estágio de Reações do combate, você pode somar sua Característica Reflexos ao total de sua Iniciativa por todas as rodadas seguintes da luta.*

Desvantagens:

- *Epilepsia: Você possui uma rara e pouco compreendida condição que o faz sofrer tremores de tempos em tempos, consistindo de um estágio de transe, rígidos espasmos musculares e espuma na boca. Eles são causados por muito stress e luzes fortes, como fogos de artifício. Sob tais circunstâncias, você deve passar em uma Rolagem de Característica de Vontade NA 15 para evitar uma crise. Se falhar, você sofre uma crise e pode fazer um segundo teste de Vontade (NA 10) a cada minuto para encerrá-lo.*
- *Insensível: Seu interesse primário é em si e coisas com as quais se importa. O sofrimento dos outros simplesmente não lhe interessa, e você acha difícil fingir isso. Com exceção daqueles que contribuem diretamente para o seu bem estar, como seu senhor, você deve gastar um Ponto de Vazio para se colocar em risco pelo bem estar de qualquer pessoa a menos que haja um benefício imediato a você.*
- *Amor Perdido: Você dividia um laço de amor verdadeiro com alguém, mas o perdeu. Não necessariamente um amor romântico, mas talvez um amor perdido familiar ou fraternal é igualmente trágico. Você tende a sofrer surtos de melancolia quando lembrado de seu amor perdido. Ao ser lembrado de sua perda, todos os seus NA's são aumentados em 5 até você gastar um Ponto de Vazio para recuperar o foco. Esta interrupção de sua concentração não acontece mais do que duas vezes por dia, e ao menos uma hora deve passar entre os surtos.*

Equipamento: Armadura Leve, Roupa Espessa, Daisho, Yumi, Kit de Viagens, 10 kokus

Shugenja do Clã Garça

Ar: 3	Terra: 2	Fogo: 2	Água: 3	Vazio: 3
-	-	Inteligência: 3	-	-

Honra : 6.5 *Glória: 1.0* *Status : 2.0*

Rolagem de Ataque: 2k2 (bo, sem Competência) *Rolagem de Dano: 4k2 (bo)*

Família: Asahina

Afinidade/Deficiência: Ar/Fogo

Nível/Escola: Shugenja Asahina 1: A Graça da Alma: Os Asahina refinaram o poder dos kamis na forma de arte, não de guerra. Você pode gastar um Ponto de Vazio para reduzir o total de dano de todas as rolagens dos oponentes a 6 m de você em 0k1 por um número de rodadas igual ao seu Nível de Escola (usar esta técnica de novo antes da duração expirar "renova" a duração, mas não aumenta a penalidade de dano). Você também ganha um Incremento Livre em qualquer feitiço com a palavra-chave Defesa.

Competências: Domar Animal 1, Arte: Jardinagem 1, Caligrafia (Cifra) 1, Defesa 1, Etiqueta 1, Conhecimento: Natureza 1, Conhecimento: Teologia 1, Medicina 1, Feitiçaria 1

Feitiços: Vento Abençoado (Ar 1), Toque da Natureza (Ar 1), Toque de Benten (Ar 2), Toque da Terra (Terra 1), Força da Maré (Água 1), Trilha da Paz Interior (Água 1).

Vantagens:

- *Noivado Abençoado: Seu casamento foi arranjado e, para seu grande deleite, você realmente veio a amar seu cônjuge prometido. As conexões sociais estabelecidas como parte de sua entusiástica preparação de casamento o permite comprar as seguintes Vantagens por dois pontos a menos (ao mínimo de 1 ponto): Título, Laço Kármico (com seu prometido apenas), Posição Social e Riqueza.*
- *Posição Social: Você recebeu uma ilustre designação social, seja por seus próprios feitos ou por razões puramente políticas. Você ganha Nível de Status +1.*
- *Riqueza: Seu ramo da família é particularmente rico e lhe concede recursos adicionais para facilitar o seu cumprimento do dever. Para cada ponto gasto nesta Vantagem, você ganha dois kokus adicionais, para serem somados ao seu equipamento de Escola.*

Desvantagens:

- *Amaldiçoado Pelo Toshigoku: A influência dos reinos espirituais pode ser sentida pelo reino mortal do Ningen-do, e por determinada razão, a essência de um reino em particular o marcou como inimigo de tudo que emana deste reino. Ao ver um oponente ferido, você é cometido por sede de sangue e deve passar em uma Rolagem de Característica Vontade (NA 15) ou atacar imediatamente o ferido.*
- *Coração Mole (Todas as coisas vivas): A vida humana é preciosa para você, tanto que você tem dificuldade para executar o dever básico da casta samurai: matar. Ao ser confrontado com a oportunidade de matar outro ser humano, você deve obter sucesso numa Rolagem de Característica Vontade (NA 20), ou ser incapaz de fazê-lo. Se você matar outra pessoa, os NA's de todas as suas rolagens são aumentados em +10 por um dia enquanto você é abalado pela culpa. Esta penalidade não é cumulativa com múltiplas mortes. Esta Desvantagem poderia potencialmente se aplicar a matar criaturas não-humanas, ou até mesmo monstros das Terras Sombrias, embora o valor em Pontos de Experiência devam ser aumentados em tais casos.*

Equipamento: Bo, Bolsa de Manuscritos, Kit de Viagens, 18 kokus

Bushi do Clã Dragão

Ar: 2	Terra: 3	Fogo: 2	Água: 2	Vazio: 2
Reflexos 3	-	Agilidade 3	-	-

Honra: 4.5 *Glória: 1.0* *Status: 1.0*

Rolagem de Ataque: *6k3 (katana)*

Rolagem de Dano: *5k2 (katana)*

Família: Mirumoto

Nível/Escola: Bushi Mirumoto 1: O Caminho do Dragão: Iniciados da Escola de Bushis Mirumoto devem dominar os princípios básicos do Niten, a técnica de duas espadas fundada pelo próprio Mirumoto. Ao empunhar uma katana em sua mão destra e uma wakizashi em sua outra mão, você não sofre penalidade alguma por usar duas armas, e ganha um bônus igual ao seu Nível de Escola em seu NA de Armadura (isso é cumulativo ao bônus normal por usar duas armas). Além disso, quando você é alvo deu um feitiço você pode aumentar ou diminuir o NA da Rolagem de Invocação deste feitiço em 5.

Competências: Defesa 2, Etiqueta 1, Iaijutsu (Avaliação) 2, Jiujutsu 1, Kenjutsu (Katana) 3, Conhecimento: Shugenja, Conhecimento: Teologia 1, Meditação 1

Vantagens:

- *Equilíbrio: Você possui uma calma inata e serenidade que outros têm dificuldade de superar quando tentam antagonizá-lo ou provocá-lo e ela se fortalece quando sua honra é testada. Ao somar seu Nível de Honra ao total de qualquer rolagem feita para resistir a Intimidação ou Tentação, você soma +1k0 a esta rolagem também.*
- *Iluminado: Sua jornada espiritual rumo à harmonia com o universo inteiro começou a chegar ao destino. Além de qualquer efeito narrativo que o Mestre pode escolher para lhe conceder, você também considera mais fácil aumentar sua conexão com o Vazio. Ao usar Pontos de Experiência para aumentar seu Anel de Vazio, o custo total é diminuído em 2 pontos por vez.*

Desvantagens:

- *Toque do Vazio: Você foi tocado pela essência do Vazio, e ele danificou sua mente para sempre. Sempre que tenta recorrer ao Vazio, o efeito é poderoso, mas pode destruí-lo. Ao gastar um Ponto de Vazio para aumentar uma rolagem, você ganha um bônus de +2k1 ao invés de +1k1. Sempre que gastar um Ponto de Vazio, porém, você deve obter sucesso em uma Rolagem de Característica Vontade (NA 30) ou ficar Pasmo por uma Rodada.*

Equipamento: Armadura Leve, Roupa Espessa, Daisho, Yumi, Kit de Viagens, 5 kokus

Shugenja do Clã Dragão

Ar: 2	Terra: 3	Fogo: 3	Água: 2	Vazio: 2
-	-	-	-	-

Honra: 4.5 *Glória: 1.0* *Status: 1.0*

Rolagem de Ataque:
4k3 (wakisashi)

Rolagem de Dano:
5k2 (wakizashi)

Família: Tamori

Afinidade/Deficiência: Terra/Ar

Nível/Escola: Shugenja Tamori 1: Carne dos Elementos: Os Tamori aprenderam a destilar a essência da magia e confiná-la em soluções ou objetos para uso posterior. Você pode gastar um feitiço para depositar um feitiço que você conheça que tenha Área de Efeito "uma pessoa" ou "uma criatura alvo" em uma poção, para ser ativado depois. Este feitiço depositado pode ser ativado instantaneamente por qualquer um que tenha a poção em mãos e gaste uma Ação Simples para bebê-la ou uma Ação Complexa para jogá-la (dependendo do alvo do feitiço), usando Esportes (Arremesso)/Agilidade. Feitiços guardados desta maneira podem ser armazenados indefinidamente, mas contam como feitiços gastos por dia a cada dia que passem esperando a ativação. Criar uma poção desta maneira requer um número de horas igual ao Nível de Maestria do feitiço armazenado. Você também ganha um Incremento Livre em qualquer feitiço com a palavra-chave Criação.

Competências: Esportes (Arremesso) 2, Caligrafia (Cifra) 1, Defesa 2, Adivinhação 1, Kenjutsu 1, Conhecimento: Teologia 1, Meditação 2, Feitiçaria 2

Feitiços: Armadura de Terra, Estagnação da Terra, Terra se Torna Céu, O Fogo que Purifica, Katana de Fogo, Trilha da Paz Interior.

Vantagens:

- *Ousado: Você tem uma inclinação natural para atletismo e uma total falta de autopreservação quando se trata de perigo físico. Sempre que gastar um Ponto de Vazio para aumentar uma Rolagem de Competência de Esportes, você ganha um bônus de +3k1 no total da rolagem ao invés de +1k1.*
- *Idiomas (Yobanjin): O Império tem apenas uma língua com dois dialetos. O mundo ao redor de Rokugan, porém, tem uma vasta gama de nações e culturas, cada uma com seu próprio idioma. Por 1 ponto, você pode aprender uma língua humana de qualquer cultura próxima, incluindo, mas não limitado a: dialeto Yobanjin, Senpet, Yodotai, Mekham, Merenae, Rhuumal, Thrane, etc.*
- *Rápido: Você pode reagir rapidamente aos outros, tirando vantagem onde não havia nenhuma. Se você não agir primeiro na primeira Rodada do Combate, durante o Estágio de Reações do combate você pode somar sua Característica Reflexos ao total de sua Iniciativa por todas as rodadas seguintes desta luta. Isso pode ser feito a cada rodada em que você não agir primeiro.*

Desvantagens:

- *Maldição do Lorde Lua: A loucura do Lorde Lua, Onnotangu, permeia sua alma, levando-o a surtos de loucura apesar de seu elevado entendimento do universo. Você ganha um Ponto de Vazio adicional no pôr do sol em qualquer noite de lua cheia. Se você não usar este Ponto de Vazio, ele é perdido ao nascer do sol. Porém, quando a lua cheia surge, você deve fazer uma Rolagem de Característica Vontade contra NA 15 + 5 para cada nível desta Desvantagem após o primeiro. Se falhar na rolagem, você perde o controle de seu personagem por esta noite. Você acorda na manhã seguinte sem idéia de que atos atrozes você pode ter cometido...*

- *Equipamento: Manto, Wakizashi, Leque de Guerra, Bolsa de Manuscritos, Kit de Viagens, 5 kokus*

Bushi do Clã Leão

Ar: 2	Terra: 2	Fogo: 2	Água: 3	Vazio: 2
Reflexo 3	-	Agilidade3	-	-

Honra: 7.5 *Glória: 1.0* *Status: 1.0*

Rolagem de Ataque: *5k3 (katana)*

Rolagem de Dano: *6k3 (katana))*

Family: Akodo

Nível/Escola: Bushi Akodo 1: O Caminho do Leão: Bushis da Escola Akodo refinam sua fúria até que ela seja precisa como uma espada. Você pode ou ignorar uma parte do NA de Armadura de um oponente derivada de Armadura, ou ganhar um Incremento Livre ao atacar (você não ignora a Redução da Armadura ao escolher a primeira opção). Além disso, você ganha um bônus de +1k0 nas rolagens de ataque em seu primeiro ataque contra um oponente em uma luta, ou contra qualquer oponente que tenha declarado um Incremento no último ataque contra você desde o seu último turno, não importando quantos Incrementos ele tenha anunciado.

Competência: Esportes 1, Batalha (Combate Em Massa) 3, Defesa 1, Investigação 1, Kenjutsu 2, Kyujutsu 2, Conhecimento: História 2, Sinceridade 1, Narração 2

Vantagens:

- *Sábio: Você ama aprender, e acumulou estonteante quantidade de informação durante a sua vida. Sempre que for forçado a fazer uma Rolagem Imperita ao usar uma Competência de Conhecimento, você é considerado como tendo 1 nível nesta Competência.*
- *Estrategista: Você tem uma mente acostumada ao ir e vir da batalha. Ao fazer uma rolagem na Tabela de Batalha Em Massa, você pode aumentar ou diminuir o seu resultado em 5.*

Desvantagens:

- *Idealista: Você segue a risca o código do Bushidô, talvez até demais, e você tem uma visão irremediavelmente ingênua do mundo e de como as coisas funcionam. Você tem padrões impossíveis que nem mesmo o mais heróico indivíduo esperaria atender, muito menos você. Sempre que perder Honra, a perda é aumentada em 1 ponto.*
- *Amor Perdido – Avô Sábio: Você dividia um laço de amor verdadeiro com alguém, e o perde. Não necessariamente este deve ser um amor romântico, mas o amor familiar ou fraternal é igualmente trágico. Você tende a sofrer surtos de melancolia ao ser lembrado de seu amor perdido. Quando é lembrado de sua perda, seus NA's são aumentados em 5 até gastar um Ponto de Vazio para recuperar o foco. Esta interrupção de sua concentração não pode ocorrer mais de duas vezes ao dia, e pelo menos uma hora deve se passar entre os rompantes.*

Equipamento: Armadura Leve, Roupa Espessa, Daisho, Yumi, Kit de Viagens, 5 kokus

Shugenja do Clã Leão

Ar: 2	Terra: 3	Fogo: 2	Água: 3	Vazio: 2
-	-	-	-	-

Honra: 6.5 *Glória: 1.0* *Status: 1.0*

Rolagem de Ataque: *2k2 (wakizashi)*

Rolagem de Dano: *5k2 (katana)*

Família: Matsu

Nível/Escola: Shugenja Kitsu 1: Olhos dos Ancestrais: Os Kitsu são descendentes de criaturas místicas, e como tal são capazes de atravessar o véu entre os mundos e falar com seus ancestrais. Você pode fazer uma Rolagem de Invocação de Feitiço (como se estivesse invocando um feitiço de Água) contra a Vontade do alvo x 5. Se tiver sucesso, você descobre todas as Vantagens ou Desvantagens Espirituais deste indivíduo no processo. Ao gastar um Ponto de Vazio, você cancela qualquer Vantagem Espiritual que um oponente possua por um número de minutos igual ao seu Nível de Escola. Você também ganha um Incremento Livre em qualquer feitiço com a palavra-chave Batalha.

Competência: Esportes 1, Batalha 1, Caligrafia (Cifra) 1, Defesa 1, Etiqueta 1, Caça 2, Investigação 1, Conhecimento: História 1, Conhecimento: Teologia 2, Medicina 2, Meditação 2, Feitiçaria 2, Sinceridade 1

Feitiços: Bênção de Inari, Trilha da Paz Interior, Reversão das Fortunas, Armadura de Terra, Coragem dos Sete Trovões, Pela Luz da Lua

Vantagens:

- *Herói do Povo: Apesar de sua reputação entre seus colegas samurais não ser a melhor, suas ações renderam a adoração do povo comum. Ao conhecer cidadãos de Rokugan que não sejam membros da casta samurai, o NA para que o reconheçam, como determinado pelo seu Nível de Glória, é diminuído em 10.*
- *Exemplo de Compaixão: Você exemplifica o código do Bushidô, e escolheu uma virtude particular para guardar e fazer dela seu modo de vida. Além do benefício listado abaixo, sempre que ganhar Honra por demonstrar a virtude com a qual você tem a Vantagem Paragão, você ganha +1 Honra adicional. Sempre que gastar um ponto de Vazio para aumentar uma rolagem para ajudar diretamente os menores que você na Ordem Celestial, você ganha +2k2 ao invés de +1k1.*

Desvantagens:

- *Ovelha Negra (Relação com Camponeses): Por qualquer razão, sua família é completamente descontente com você e suas ações. Você não foi expulso e tornado ronin, mas não é mais bem-vindo em sua própria casa. Você pode apenas manter relações adequadas com qualquer membro de sua Família através da Vantagem Aliados, e se você frequentar as Escolas de sua própria família, você não pode avançar no Nível de Escola sem grandes esforços para encontrar um professor disposto.*
- *Bravo: Você tem temperamento notoriamente quente e propenso a responder qualquer coisa que considere uma ameaça com aço. Se você é ameaçado ou insultado, você deve fazer uma Rolagem de Característica Vontade (somando seu Nível de Honra ao total) com um NA 25, ou você atacará imediatamente.*
- *Compulsão (Ajudar Camponeses em Genuína Necessidade): Há uma atividade na qual você é irremediavelmente compelido a realizar. Ela é um ritual tão arraigado em seu comportamento que requer um feito de vontade para negá-lo, mesmo nas piores circunstâncias. Isso pode ser algo ilícito ou viciante, como sakê ou jogos, ou pode ser tão inofensivo quanto visitar todo grande templo por onde passar. Isso requer uma Rolagem de Característica Vontade NA 15 para negar.*

Equipamento: Mantos, Wakizashi, Faca, Bolsa de Manuscritos, Kit de Viagens, 5 kokus

Bushi do Clã Louva-a-deus

Ar: 2	Terra: 3	Fogo: 2	Água: 2	Vazio: 2
-	-	Agilidade 3	Força 3	-

Honra: 3.5 *Glória: 1.0* *Status: 1.0*

Rolagem de Ataque: *6k3 (kama)*

Rolagem de Dano: *3k2 (kama)*

Família: Yoritomo

Nível/Escola: Bushi Yoritomo 1: O Caminho do Louva-a-deus: Bushis Louva-a-deus aprendem a lutar nos conveses ondulantes de navios e a usar qualquer coisa ao alcance como arma. Você não sofre penalidades para movimentos ou ataques por terreno acidentado ou difícil. Você não perde Honra ou Glória ao usar armas improvisadas, ou armas com a palavra-chave Camponesa. Você não sofre penalidades por lutar com uma arma Pequena ou Média em sua mão esquerda se esta arma tem a palavra-chave Camponesa. Finalmente. Você ganha um bônus de +1k0 para todas as rolagens de ataque.

Competência: Esportes 1, Comércio 1, Defesa 3, Jogos: Kemari 2, Caça 1, Jiujutsu (Armas Improvisadas) 1, Kenjutsu 1, Facas (Kama) 3, Kyujutsu 1, Navegação 1, Furtividade 1

Vantagens:

- *Direção Absoluta: Você possui um sentido quase sobrenatural de direção, e sempre sabe para que direção fica o norte, não importa as circunstâncias. Esta habilidade não funciona se você está a mais de um dia de viagem dentro das Terras Sombrias.*
- *Sangue de Osano-wo: Você descende da linhagem de Hida Osano-Wo, Fortuna do Fogo e Trovão, e seu vigor vive em você. Você é imune a qualquer penalidade ou dano natural de condições naturais de clima, como vento frio, calor escaldante, etc. Se você sofrer dano de um feitiço que use as forças naturais (como a poderosa tempestade criada por Furacão, ou o relâmpago invocado por Fúria de Osano-Wo), reduza o dano sofrido em 1k1.*
- *Astuto: Você tem talento para instintivamente saber como fazer as coisas que muitas pessoas preferem evitar a todo custo. Sempre que estiver em uma situação em que for forçado a fazer uma Rolagem Imperita usando uma Baixa Competência, você é considerado com 1 nível na Competência.*
- *Ousado: Você tem um talento natural para o atletismo e uma completa ausência de autopreservação quando se trata de perigo físico. Sempre que você gastar um Ponto de Vazio para aumentar uma Rolagem de Competência de Esportes, você ganha um bônus de +3k1 no total da rolagem ao invés do normal +1k1. Personagens Louva-a-deus podem obter esta Vantagem por 2 pontos.*

Desvantagens:

- *Descrente: Você passou por uma dramática revelação que abalou sua fé na teologia rokugani. Talvez você acredite que as Fortunas não se interessem na humanidade, ou talvez você acredite que o Tao de Shinsei contenha apenas promessas vazias. Se sua descrença for tornada*

conhecimento público, você seria zombado por todo indivíduo adequadamente devoto em todo lugar, e qualquer associação que possua para com templos ou ordens monásticas seria instantaneamente revogada. Sua falta de religiosidade o deixa desconfortável próximo a shugenjas ou monges, e toda Rolagem de Competência Social com eles têm seus NA's aumentados em +5.

- *Cobiça: Riqueza material é mais importante que qualquer outra coisa, mesmo que os samurais não devam se preocupar com interesses comerciais. Oponentes que tentem usar rolagens de Tentação (Suborno) contra você ganham um bônus de +1k1 no total da rolagem.*
- *Super-Confiante: Você possui uma visão muito inflada de suas próprias capacidades e é normalmente incapaz de reconhecer quando a situação está além de sua capacidade. Quando em menor número ou enfrentando um inimigo claramente superior (em corte ou em batalha), você deve obter sucesso numa Rolagem de Característica Percepção (NA 20) para reconhecer a situação realmente e sair ao invés de enfrentá-la.*

Equipamento: Armadura Leve, Roupa Espessa, Daisho, par de kamas, Kit de Viagens, 10 kokus

Shugenja do Clã Louva-a-deus

Ar: 3	Terra: 2	Fogo: 2	Água: 2	Vazio: 3
-	-	Inteligência 3	-	-

Honra: 4.5 *Glória: 1.0* *Status: 1.0*

Rolagem de Ataque: *2k2 (wakizashi)*

Rolagem de Dano: *4k2 (wakizashi)*

Família: Moshi

Nível/Escola: Shugenja Moshi 1: Favor do Sol: Nenhuma família foi mais reverente com as várias encarnações do Sol ao longo da história, e sua religiosidade lhes concedeu grande favor com os Céus. Durante o dia, você ganha uma Afinidade adicional por feitiços de Fogo. Este benefício é perdido à noite. Você também ganha um Incremento Livre em qualquer feitiço com a palavra-chave Trovão

Competências: Arte: Origami 1, Caligrafia (Cifra) 1, Adivinhação 1, Etiqueta 1, Investigação 1, Conhecimento: Teologia 3, Medicina 2, Meditação 1, Sinceridade 1, Feitiçaria 1, Cerimônia do Chá 1

Feitiços: Ventos Abençoados, Legado de Kaze-no-Kami, Toque de Benten, Extinguir, Nunca Estou Só, Fúria de Osano-wo

Kiho: Cavalgar as Nuvens

Vantagens:

- *Amigo da Irmandade: Você estudou entre seus aliados da Irmandade de Shinsei, e como resultado, você compreende bem o seu lugar no universo mais do que muitos. Você pode obter Kihos como se fosse um Monge da Irmandade de Shinsei, ao invés de pagar o custo mais alto. Você ainda precisa atender às outras restrições normais para aprender Kihos.*
- *Grande Potencial (Conhecimento: Teologia): Dentro de você repousa grande potencial para superar um comportamento em particular, talvez mais do que em qualquer outra alma do Império. Escolha uma Competência ao obter esta Vantagem. Ao fazer Incrementos em uma Rolagem de Competência com esta Competência, seus Incrementos são limitados pelo seu nível nesta Competência ao invés de seu Anel de Vazio. Se seu Anel*

de Vazio for maior, porém, você pode escolhê-lo como padrão para seus Incrementos se preferir.

Desvantagens:

- *Dúvida (Conhecimento: Teologia): Algo o fez questionar seu treinamento, tanto que isto interfere em sua capacidade de realizá-lo adequadamente. Escolha uma de suas Competência de Escola. Toda vez que usar esta Competência, você deve declarar um Incremento que não confere benefício.*
- *Fascinação (Teologia dos Reinos de Marfim): Você é completamente fascinado por algum assunto, e fará grandes esforços para aprender mais sobre ele ou experimentar novos caminhos. Assuntos típicos de fascinação samurai incluem música, cavalos, poesia e história. Esta fascinação pouco impedem seu julgamento, e você fará ações até mesmo desonradas para aprender mais, o que pode acabar em absoluta desgraça se suas ações forem descobertas.*
- *Ingênuo: Sua confiança é entregue facilmente e você deposita tremenda fé em quem confia, infelizmente, tornando muito simples para que outros tirem vantagem de sua natureza ingênua. Oponentes que tentem usar Sinceridade (Enganar) contra você ganham um bônus de +1k1 ao total de suas rolagens.*

Equipamento: Mantos, Wakizashi, Faca, Bolsa de Manuscritos, Kit de Viagens, 10 kokus

Bushi do Clã Fênix

Ar: 2	Terra: 2	Fogo: 2	Água: 3	Vazio: 3
-	-	Agilidade: 3	-	-

Honra: 5.5 *Glória: 1.0* *Status: 1.0*

Rolagem de Ataque: 6k3 (katana) *Rolagem de Dano: 6k2 (katana)*

Família: Shiba

Nível/Escola: Bushi Shiba 1: O Caminho da Fênix: Bushis Shiba se movem pela batalha como o Vazio pelos outros elementos. Ao gastar um Ponto de Vazio para ganhar +1k1 em uma rolagem, você pode escolher gastar 2 Pontos de Vazio (para ganhar +2k2) na rolagem. Você pode Guardar como Ação Livre; porém, se o fizer, seu alvo soma apenas +5 ao seu NA de Armadura ao invés de +10.

Competência: Arte: Origami 2, Defesa 3, Etiqueta 1, Kenjutsu 3, Kyujutsu 1, Conhecimento: Teologia 1, Meditação (Recuperação de Vazio) 2, Armas de Haste 1

Vantagens:

- *Resistência a Magia: Por razões além de sua compreensão, os kamis são relutantes em se envolverem com você de qualquer maneira. Para cada nível desta Vantagem, todos os feitiços elementais o alvejando têm o NA da Rolagem de Invocação de Feitiço aumentado em +3. Maho e formas gaijin ou não-humanas de magia não são afetadas por esta Vantagem.*
- *Rápido: Você pode reagir rapidamente aos outros, tirando vantagem de onde não havia nenhuma. Se você não foi o primeiro a agir durante uma Rodada de Combate, durante o Estágio de Reações do combate você pode somar sua Característica Reflexos ao total de sua Iniciativa por todas as rodadas seguintes da luta. Isso pode ser feito a cada Rodada que você não agiu primeiro.*

Desvantagens:

- *Asceta: Você não gosta ou não se interessa em coisas materiais, e esta atitude minimalista impactou na visão das outras pessoas. Seu Equipamento de Escola inclui apenas armas, armadura, roupa, ferramentas necessárias para o exercício de sua profissão (como bolsa de manuscritos para shugenjas) e nada mais. A qualquer momento que você ganhe Status pelo resultado de suas ações, você recebe apenas metade. Combinado com as restrições normais de Monges ganharem Status, personagens monges ascetas ganhariam apenas um quarto do Status normal.*
- *Obrigação: Há alguém com quem você está em dívida ou para quem você deve cumprir algum dever significativo. A natureza desta dívida pode variar consideravelmente, mas quando chega a hora, nada mais importa. Você deve honrá-la, mesmo que isso leve à sua ruína. Isto representa uma grande e significativa obrigação que poderia potencialmente afetar a posição de sua família se não dedicar consideráveis tempo e esforço em seu cumprimento.*

Equipamento: Armadura Leve, Roupa Espessa, Daisho, Yumi, Kit de Viagens, 5 kokus

Shugenja do Clã Fênix

Ar: 2	Terra: 3	Fogo: 3	Água: 2	Vazio: 3
-	-	-	-	-

Honra 4.5 *Glória: 1.0* *Status: 1.0*

Rolagem de Ataque: 3k3 (wakizashi) *Rolagem de Dano: 4k2 (wakizashi)*

Família: Isawa

Nível/Escola: Shugenja Isawa 1: Dom de Isawa: Não há mestres maiores da tradição shugenja que os Isawa. Você ganha um Incremento Livre em toda Rolagem de Invocação de Feitiço para feitiços do elemento com o qual escolheu sua Afinidade.

Competência: Caligrafia (Cifra) 1, Defesa 2, Adivinhação 3, Etiqueta 1, Conhecimento: Terras Sombrias 2, Conhecimento: Shugenja 1, Medicina 2, Meditação 2, Feitiçaria (Importunar) 3

Feitiços: Fogo Interior, Dança Atraente da Chama, Extinguir, Trilha à Paz Interior, Buscar a Verdade, Armadura de Terra, Ataque de Jade

Advantages:

- *Sorte: Fortunas favorecem o homem mortal. Um número de vezes por sessão igual ao seu nível nesta Vantagem, você pode escolher imediatamente refazer qualquer rolagem, mantendo o maior dos dois resultados.*
- *Sábio: Você ama aprender, e acumulou impressionante quantidade de informação durante a sua vida. Sempre que for forçado a fazer uma Rolagem Imperita ao usar uma Competência de Conhecimento, você é considerado tendo 1 nível nesta Competência.*

Desvantagens:

- *Consumido por Perspicácia (Adivinhação): Você trilhou o caminho do Shouridô, e ele o consumiu. Uma das virtudes se tornou sua existência, e você vive para exaltá-la. Você busca profunda perspicácia até mesmo nas coisas triviais. Escolha uma de suas Competências de Escola. Sempre que usar esta Competências, você deve fazer uma Rolagem de Característica Vontade NA 20 ou se perder em revelia enquanto busca uma compreensão mais profunda desta Competência (você pode ser tirado desta revelia por dor, som alto, tremor, etc.).*
- *Pequeno: Você é notavelmente menor que o habitante mediano do Império Esmeralda. Como resultado, seu Anel de Água é considerado um nível menor para propósitos de determinar a distância de suas Ações de Movimento, e você sofre uma penalidade de -1k0 em rolagens de dano de todos os seus ataques corporais.*
- *Toque do Vazio: Você foi tocado pela essência do Vazio, e ele danificou eternamente a sua mente. Sempre que recorrer ao Vazio, o efeito é poderoso, mas pode destruí-lo. Ao gastar um Ponto de Vazio para aumentar uma rolagem, você ganha um bônus de +2k1 ao invés de +1k1. Sempre que gastar um Ponto de Vazio, porém, você deve ter sucesso em uma Rolagem de Característica Vontade (NA 30) ou ficar Pasmo por uma Rodada.*

Equipamento: Mantos, Wakizashi, Tanto, Bolsa de Manuscritos, Kit de Viagens, 5 kokus

Bushi do Clã Escorpião

Ar: 2	Terra: 2	Fogo: 3	Água: 2	Vazio: 2
Reflexo 4	-	Agilidade 4	-	-

Honra: 2.5 *Glória: 2.0* *Status: 1.0*

Rolagem de Ataque: *5k4 (katana)*

Rolagem de Dano: *5k2 (katana)*

Família: Bayushi

Nível/Escola: Bushi Bayushi 1: O Caminho do Escorpião: Bushis do Escorpião sempre parecem pegar o contrapé de seus oponentes. Você ganha um bônus de +1k1 em suas Rolagens de Iniciativa. Você também ganha um bônus de +5 no seu NA de Armadura contra qualquer oponente com Iniciativa menor.

Competências: Corte (Manipulação) 1, Defesa 1, Etiqueta 1, Iaijutsu 1, Kenjutsu 1, Sinceridade 1, Armas de Haste 1, Falsificação 1

Vantagens:

- *Astuto: Você tem talento para instintivamente saber como fazer as coisas que muitas pessoas preferem evitar a todo custo. Sempre que estiver numa situação em que for forçado a fazer uma Rolagem Imperita usando uma Competência Baixa, você é considerado com 1 nível na Competência.*
- *Fama: Como resultado de suas ações, há muitos no Império que sabem o seu nome. Você ganha +1 Nível de Glória.*

Desvantagens:

- *Maldição de Hotei: A Fortuna da Felicidade o negou suas bênçãos. Qualquer Técnica ou Vantagem que requeira um Ponto de Vazio para ser ativada requer dois Pontos de Vazio.*
- *Fobia (Estar Sozinho): Você possui um medo irracional que não pode vencer, não importa o quanto se esforce para se convencer de que não há razões para ele. Ao ser confrontado com o objeto de sua fobia, todos os seus NA's são aumentos em +5.*
- *Pequeno: Você é notavelmente menor que o habitante mediano do Império Esmeralda. Como resultado, seu Anel de Água é considerado um nível abaixo para determinar a distância se suas Ações de Movimento, e você sofre uma penalidade de -1k0 nas Rolagens de Dano de todos os seus ataques corporais.*

Equipamento: Armadura Leve, Roupa Espessa, Daisho, Bisento, Kit de Viagens, 5 kokus

Shugenja do Clã Escorpião

Ar: 3	Terra: 2	Fire: 3	Água: 3	Vazio: 2
Reflexos 4	–	Agilidade 4	–	–

Honra: 2.5 *Glória: 1.0* *Status: 1.0*

Rolagem de Ataque: 3k3 (wakizashi, imperita) *Rolagem de Dano: 5k2 (wakizashi)*

Família: Soshi

Afinidade/Deficiência: Ar/Terra

Nível/Escola: Shugenja Soshi 1: O Sussurro dos Kamis: Os Soshi podem invocar seus feitiços tão silenciosamente quanto os próprios kamis. Você pode sacrificar um feitiço adicional (do mesmo elemento) ao invocar qualquer feitiço sem potencial de causar dano para eliminar todo sinal visível do feitiço ser invocado. Todos os efeitos do feitiço acontecem normalmente, simplesmente não há sinal externo do que aconteceu. Você também ganha um Incremento Livre em qualquer feitiço com a palavra-chave Ilusão.

Perícias: Caligrafia (Cifra) 1, Corte 2, Etiqueta 2, Jogos: Fortunas e Ventos 1, Conhecimento: Teologia 1, Feitiçaria 3, Furtividade (Invocação) 3

Feitiços: Tempestade de Ar, Caminho da Enganação, Yari de Ar, Chamas Invejosas, Fúria de Osano-Wo, Trilha à Paz Interior

Vantagens:

- *Amigo dos Elementos (Ar): Os espíritos de certos Elementos o permeiam todo momento, concedendo sua ajuda quando possível mesmo que você não saiba de sua presença. Escolha um Anel quando esta Vantagem é obtida. Sempre que fizer uma Rolagem de Característica com qualquer Característica associada a este Anel, você ganha um Incremento Livre.*
- *Sorte: Fortunas favorecem o homem mortal. Um número de vezes por sessão igual ao seu nível nesta Vantagem, você pode escolher imediatamente refazer qualquer rolagem, mantendo o maior dos dois resultados.*
- *Silencioso: Você tem um talento natural para se mover silenciosamente. Você soma +1k0 ao total de suas rolagens de Furtividade.*

Desvantagens:

- *Antissocial: Você considera a presença dos outros incômoda, tanto que é óbvio para os ao seu redor. Sua preferência pela solidão faz com que você se comporte de maneira melhor descrita como rude. Você sofre uma penalidade de -1k0 em toda Rolagem de Competência Social.*
- *Contrário: Sua forte vontade e rígida visão do mundo insistem não apenas que você desenvolva uma opinião sobre tudo, mas que você a manifeste em toda oportunidade. Durante qualquer debate ou disputa, até mesmo numa discussão casual, você se sente compelido a entrar e tentar persuadir os outros a verem a questão pelo seu ponto de vista. Em qualquer situação tensa, você deve obter sucesso numa Rolagem de Característica Vontade para evitar tomar uma ação, seja resolver o conflito fisicamente ou simplesmente interromper o argumento. O NA desta rolagem pode variar bastante, e deve ser determinado pelo Mestre (tipicamente algo entre 5 e 25).*
- *Descrente: Você passou por uma dramática revelação que abalou sua fé na teologia rokugani. Talvez você acredite que as Fortunas não se interessem na humanidade, ou talvez você acredite que o Tao de Shinsei contenha apenas promessas vazias. Se sua descrença for tornada conhecimento público, você seria zombado por todo indivíduo adequadamente religioso em todo lugar, e qualquer associação que possa para com templos ou ordens monásticas seria instantaneamente revogada. Sua falta de religiosidade o deixa desconfortável próximo a shugenjas ou monges, e toda Rolagem de Competência Social com eles têm seus NA's aumentados em +5.*
- *Insensível: Seu interesse primário é em si e nas coisas com as quais se importa. O sofrimento alheio simplesmente não o interessa, e você considera difícil fingir o contrário. Com exceção dos que contribuem diretamente para o sem bem-estar, como seu senhor, você deve gastar um Ponto de Vazio para se colocar em risco pelo bem estar de qualquer outra pessoa a menos que haja benefício imediato para você pessoalmente.*

Equipamento: Mantos, Wakizashi, Faca, Bolsa de Manuscritos, Kit de Viagens, 5 kokus

Bushi do Clã Unicórnio

Ar: 2	Terra: 2	Fogo: 2	Água: 2	Vazio: 2
–	–	Agilidade 4	Força 3	–

Honra: 4.5 *Glória: 1.0* *Status: 1.0*

Rolagem de Ataque: 8k4 (dai tsuchi) *Rolagem de Dano: 8k2 (dai tsuchi)*

Família: Moto

Nível/Escola: Bushi Moto 1: O Caminho do Unicórnio: O estilo de combate Moto é uma selvagem e incontida fúria que intimida quem o testemunhe. Você pode usar qualquer arma de duas mãos com uma mão (exceto arcos). Você ganha um bônus de +1k0 para rolagens de dano enquanto montado, usando uma cimitara ou uma arma corporal de duas mãos (esses bônus não se acumulam). Cimitarras têm a palavra-chave Samurai para você.

Competências: Domesticar Animal 1, Esportes 1, Defesa 3, Jogos 1, Armas Pesadas 4, Cavalaria 2, Caça 1, Intimidação 2, Jiujutsu 1, Kenjutsu (Cimitarra) 3, Lanças 2

Vantagens:

- *Grande: Você é significativamente maior que a média rokugani, entre 1,80m e 1,90m de altura. Você ganha um bônus de +1k0 no total de todas as Rolagens de Dano de qualquer arma corporal grande.*

Desvantagens:

- *Antissocial: Você considera a presença dos outros incômoda, tanto que é óbvio para os ao seu redor. Sua preferência pela solidão faz com que você se comporte de maneira melhor descrita como rude. Você sofre uma penalidade de -1k0 em toda Rolagem de Competência Social.*
- *Consumido (Força): Poder físico puro é o único meio de derrotar seus oponentes. Fineza e negociação são para tolos. Você deve anunciar um Incremento extra (sem efeito) para usar as Manobras: Golpe Mirado, Finta ou Desarme em combate, e você sofre uma penalidade de -1k0 em qualquer rolagem de Etiqueta.*

Equipamento: Armadura Pesada, Roupa Espessa, Daisho, Daí Tsuchi, Kit de Viagens, Cavalo (montaria Unicórnio), 10 kokus

Shugenja do Clã Unicórnio

Ar: 2	Terra: 3	Fogo: 2	Água: 3	Vazio: 3
-	Vigor 3	-	Força 3	-

Honra: 5.5 *Glória: 1.0* *Status: 1.0*

Rolagem de Ataque: *3k2 (wakizashi)*

Rolagem de Dano: *5k2 (wakizashi)*

Família: Iuchi

Afinidade/Deficiência: Água/Fogo

Nível/Escola: Shugenja Iuchi 1: Espírito do Vento: Os Iuchi refinaram o poder dos elementos para gerar grandes ondas de velocidade. Como uma Ação Complexa, você pode sacrificar um feitiço de qualquer elemento para conceder a um indivíduo uma Ação de Movimento Simples adicional. Esta ação Simples é uma adição às Ações normais por Rodada do alvo. A Ação adicional deve ser usada até o próximo turno do alvo ou é perdida. Você também ganha um Incremento Livre em qualquer feitiço com a palavra-chave Viagem.

Competências: Esportes 1, Batalha 1, Caligrafia (Cifra) 1, Corte 1, Defesa 1, Etiqueta 1, Investigação 1, Cavalaria 1, Kenjutsu 1, Kyujutsu 3, Conhecimento: Teologia 1, Meditação 1, Feitiçaria 1

Feitiços: Resistir às Ondas (Água 2), Trilha à Paz Interior (Água 1), Reflexões de Pan Ku (Água 1), Estagnação da Terra (Terra 1), Ataque de Jade (Terra 1), Ventos Abençoados (Ar 1)

Vantagens: Nenhuma

Desvantagens:

- *Dúvida (Batalha) Algo ocorreu para fazê-lo questionar seu treinamento, ao nível disso interferir em sua habilidade de realizá-lo adequadamente. Escolha uma de suas*

Competências de Escola. Sempre que usar esta Competência, você deve declarar um Incremento que não confere benefício.

- *Maldição do Lorde Lua: A loucura do Lorde Lua, Onnotangu, permeia sua alma, o levando a surtos de loucura apesar de sua elevada compreensão do universo. Você ganha um Ponto de Vazio adicional no pôr do sol em qualquer noite de lua cheia. Se você não usar este Ponto de Vazio, ele é perdido no nascer do sol. Porém, quando a lua cheia surge, você deve fazer uma Rolagem de Característica Vontade NA 15 + 5 para cada nível desta Desvantagem após o primeiro. Se você falhar na rolagem, você perde o controle de seu personagem durante a noite. Você acorda na manhã seguinte sem idéia de que atrocidades você pode ter cometido...*

Equipamento: Roupa Extravagante, Wakizashi, Dai-kyu (com 20 flechas folha de salgueiro), Conjunto de Caligrafia, Kit de Viagens, Cavalo (montaria Unicórnio), 10 kokus

Feitiços de Shugenja

Armadura de Terra

- **Anel/Maestria: Terra 1 (Batalha, Defesa)**
- **Alcance: Pessoal**
- **Área de Efeito: O Invocador**
- **Duração: 10 rodadas**
- **Incrementos: Duração (+2 rodadas)**

Este feitiço imbui o corpo do invocador com a força da Terra, enfraquecendo a força de qualquer ataque fisico ou mágico que o atinja. Pela duração do feitiço, você ganha Redução em quantidade igual ao seu Anel de Terra + Nível de Escola. Porém, esta infusão de Terra desacelera seus movimentos – sua Água é considerada 1 Nível menor para propósitos de movimento enquanto você está sob efeito deste feitiço.

Toque de Benten

- **Anel/Maestria: Ar 2 Anel/Maestria: Ar 2**
- **Alcance: Pessoal/Toque**
- **Área de Efeito: Indivíduo alvo (pode ser o invocador)**
- **Duração: 1 hora**
- **Incrementos: Alcance (pode aumentar o alcance para 1,5 m com um Incremento)**

Ao clamar pelos kamis do ar sussurrando sugestões aos outros, você pode fazê-los perceber o alvo deste feitiço mais positivamente do que fariam de outro modo. O alvo deste feitiço ganha um bônus de +1k1, mais seu Anel de Ar, ao total de todas as rolagens de *Competências* Sociais feitas na duração do feitiço.

Vento Abençoado

- **Anel/Maestria: Ar 1 (Defesa)**
- **Alcance: Pessoal**
- **Área de Efeito: Raio de 1,5 m ao redor do invocador**
- **Duração: Concentração**
- **Incrementos: Especial (você pode escolher outro alvo deste feitiço com 3 Incrementos)**

Você invoca uma aura rodopiante de ventos para protegê-lo de ataques à distância. Os ventos bufantes defletem flechas e outros projéteis. Enquanto você mantém sua concentração, o feitiço acrescenta +15 ao seu NA de Armadura contra todo ataque à distância não-mágico.

Pela Luz da Lua

- **Anel/Maestria: Ar 1**
- **Alcance: Pessoal**
- **Área de Efeito: 6 m ao redor do invocador**
- **Duração: 1 minuto**
- **Incrementos: Área (+1,5 m de raio), Duração (+1 minuto)**

Você invoca os kamis para revelar o que foi escondido. Todos os objetos ocultos na área de efeito aparecem com contornos levemente luminosos para você. Toda ocultação não-mágica é revelada, incluindo compartimentos secretos, fundos falsos, armas escondidas, etc. Apenas você pode ver a presença desses objetos.

Coragem dos Sete Trovões

- **Anel/Maestria: Terra 1 (Batalha)**
- **Alcance: 6 m**
- **Área de Efeito: Alvos iguais ao Nível de Escola do Shugenja**
- **Duração: 10 minutos**
- **Incrementos: Duração (+1 minuto), Alvos (+1)**

Este feitiço imbui os alvos (que podem incluir o invocador) com firme e implacável coragem, alimentada pelo poder eterno da Terra. Pela duração do feitiço, todos os alvos ganha +5k0 para resistir a qualquer tipo de efeito de Medo, seja mágico ou natural. Porém, este feitiço está associado com a memória dos lendários Sete Trovões, e aqueles cuja conexão aos Sete Trovões é tênue não recebem o mesmo grau da bênção dos kamis da Terra. Samurais que não seja dos Sete Clãs Maiores originais recebem apenas +3k0 em suas rolagens para resistir a Medo. Qualquer um que tenha ao menos um Nível cheio de Mácula das Terras Sombrias não pode se beneficiar deste feitiço, embora isto não os denuncie como Maculados.

Este feitiço pode ser invocado como um ritual combinado por dois ou mais shugenjas que conheçam o feitiço. Neste caso, eles podem somar o mais alto Nível de Terra entre eles aos seus Níveis de Escola combinados para determinar quantos alvos o feitiço pode afetar.

Terra se Torna Céu

- **Anel/Maestria: Terra 2 (Jade, Trovão)**
- **Alcance: 30 m**
- **Área de Efeito: Uma criatura alvo**
- **Duração: Instantâneo**
- **Incrementos: Dano (+1k0), Alvos (+1 alvo), Especial (fazer pedras de Jade com 2 Incrementos)**

Este feitiço invoca várias pedras imensas da terra, e as lança pelo ar para atingir uma (ou mais) criatura. O alvo atingido pelas pedras sofre dano com ND igual ao Nível de Terra do invocador. Se o invocador atingir múltiplos alvos, o ND é diminuído em 1k1 para cada alvo individual, ao mínimo de 1k1 por alvo. Essas pedras são feitas de rocha normal e comum, e assim normalmente não podem ultrapassar Redução ou Invulnerabilidade, mas um conjurador poderoso pode imbuir as pedras com o poder da Jade.

Estagnação da Terra

- Anel/Maestria: Terra 1
- Alcance: 15 m
- Área de Efeito: Um alvo
- Duração: 6 rodadas
- Incrementos: Duração (+2 rodadas), Alcance (+3 m), Alvos (+1, ao máximo de 4 alvos totais)

Este feitiço chama a Terra no corpo do alvo para fazê-lo pesado, impedindo seus movimentos. O alvo sofre uma penalidade -2k0 em todas as rolagens que usem a Característica Agilidade, e seu Anel de Água é considerado 1 Nível menor para propósitos de determinar sua distância de movimento.

Toque da Terra

- Anel/Maestria: Terra 1
- Alcance: Toque
- Área de Efeito: Um alvo
- Duração: 1 hora
- Incrementos: Duração (+1/2 hora), Alvos (+1 por 2 Incrementos, máximo de 3 alvos totais)

Com este feitiço, o shugenja clama para a Terra do alvo (que pode incluí-lo), invocando os kamis para fortalecer sua saúde e resistência mental. Pela duração do feitiço, uma das Características da Terra do alvo (escolhido pelo invocador) é aumentado em 1. Isto não aumenta o Anel em si, mas pode aumentar a habilidade do alvo em resistir à tentação, venenos ou dominação externa.

Força Fluente

- Anel/Maestria: Água 1 (Defesa)
- Alcance: 6 m
- Área de Efeito: Uma criatura alvo
- Duração: 3 rodadas
- Incrementos: Duração (+1 rodada), Alcance (+1,5 m)

A energia flui pelo universo como água pela concha mortal. Você pode mandar sua energia para outra pessoa, enfraquecendo-a ou fortalecendo-a no processo. Você pode reduzir qualquer um de suas Características Físicas por uma quantidade igual ao seu Nível de Escola. O alvo deste feitiço aumenta a mesma Característica Física pela mesma quantidade. Se sua Característica for reduzido a 0 como resultado deste feitiço, você cai imediatamente inconsciente e a duração do feitiço é reduzida a 1 rodada. Nenhuma Característica pode ser aumentada para além do dobro de seu nível normal por este feitiço.

Dança Atraente das Chamas

- Anel/Maestria: Fogo 2
- Alcance: 15 m
- Área de Efeito: Raio de 6 m
- Duração: 2 Rodadas
- Incrementos: Duração (+1 rodada)

Uma versão mais potente do Fogo que Purifica, este feitiço mantém os kamis do Fogo sob firme controle e os persuade a ficarem presentes por mais tempo. Se o feitiço é invocado com sucesso, os kamis do Fogo explodem numa violenta e feroz dança num local à sua escolha, inflamando esta área em chamas. Todo alvo na área sofre 3k2 Ferimentos na Rodada em que o feitiço acontece. No começo de cada rodada seguinte, se o feitiço ainda está ativo, cada alvo na área sofre 2k2 Ferimentos adicionais.

Chamas Invejosas

- Anel/Maestria: Fogo 1
- Alcance: 9 m
- Área de Efeito: Um alvo
- Duração: Instantâneo
- Incrementos: Nenhum

O poder mais básico do Fogo é a destruição, e espíritos do Fogo invocados podem ser facilmente liberados sobre os inimigos. Este feitiço invoca um simples kami do Fogo, que se lança em direção ao alvo, acertando-o contanto que o alvo esteja ao alcance. O feitiço causa 2k2 Ferimentos. As queimaduras que o feitiço causa são bem dolorosas, e se o feitiço atingiu um shugenja que estava invocando um feitiço, sua rolagem de Vontade tem um NA 20 mais o dano causado, ao invés do normal 10 mais dano causado.

Extinguir

- Anel/Maestria: Fogo 1
- Alcance: Pessoal
- Área de Efeito: 30 m
- Duração: Instantâneo
- Incrementos: Área (+6 m)

Espíritos do Fogo podem ser dissuadidos pela invocação certa, uma habilidade muito útil nas cidades e vilas rokugani onde as construções são todas de madeira e papel. Este feitiço dispensa os kamis do Fogo ativos na área. Todo fogo não-mágico na área de efeito é imediatamente apagado, e qualquer dano causado por fogo (mágico ou não) reduz seu NA em 1k1 até o início da próxima rodada.

Chamas da Pureza

- Anel/Maestria: Fogo 1 (Defesa)
- Alcance: 7,5 m
- Área de Efeito: Um alvo
- Duração: Um minuto
- Incrementos: Dano (+1k0 por dois Incrementos)

Este feitiço, uma das poucas preces protetoras envolvendo kamis do Fogo, pede aos kamis para protegerem uma pessoa, envolvendo o alvo em um lençol de chamas brilhantes. Nem o alvo nem algo que ele carregue sofrem dano pelo feitiço, mas qualquer que entre em contato com ele ou o golpeie com um ataque corporal sofre 2k2 Ferimentos. Qualquer um que o alvo atinja com um ataque corporal desarmado ou com uma arma que ele carregue quando o feitiço foi invocado sofre 2k2 Ferimentos adicionais. Qualquer coisa que o alvo solte, porém, não pode ser pego de volta sem se sujeitar ao dano do feitiço. Armas à distância como flechas ultrapassam a fronteira do fogo, causando Ferimentos normalmente.

Fogo que Purifica

- Anel/Maestria: Fogo 1
- Alcance: O Invocador
- Área de Efeito: 6 m
- Duração: Instantâneo
- Incrementos: Área (+1,5 m por dois Incrementos)

Destruição é um dos impulsos básicos do Fogo, e este feitiço invoca este surto para espalhar destruição nos arredores do invocador. O feitiço compele os kamis em um caos frenético, destruindo tudo ao seu redor. Todos na área de efeito, incluindo você, sofrem dano com ND igual ao seu Anel de Fogo. Este resultado é rolado uma vez e aplicado a todos dentro da área – porém, você sofre apenas metade do dano (arredondado para cima), já que os kamis se esforçam para evitá-lo.

Fúria de Osano-Wo

- **Anel/Maestria: Fogo 1 (Trovão)**
- **Alcance: 90 m**
- **Área de Efeito: Um alvo**
- **Duração: Instantâneo**
- **Incrementos: Dano (+1k0 por dois Incrementos)**

Este feitiço é na verdade uma prece à Fortuna do Fogo e Trovão, lançando sua fúria sobre seu inimigo. Ele só pode ser invocado a céu aberto, e invoca um raio do céu, atingindo o alvo com 5k2 Ferimentos. Todos a 3 m do alvo devem fazer uma rolagem de Vigor NA 15 para evitar ficarem surdos por 2 Rodadas. Se este feitiço é invocado durante uma tempestade, o dano é aumentado para 6k2 para uma tempestade moderada e 6k3 para uma tempestade desastrosa ou furacão.

Bênção de Inari

- **Anel/Maestria: Água 2 (Criação)**
- **Alcance: Pessoal**
- **Area de Efeito: O Alimento Criado**
- **Duração: Instantâneo**
- **Incrementos: Especial (comida suficiente para uma pessoa adicional por Incremento)**

Inari é a Fortuna do Arroz, e uma das mais amadas de todas as entidades divinas do Império. Este feitiço invoca a bênção de Inari, e cria comida e bebida ao seu comando. Este feitiço gera comida e bebida suficientes para sustentar um número de indivíduos igual ao seu Nível de Escola +1 por um dia. Sem Incrementos, esta comida é fraca mas nutritiva, como um arroz insípido e água, mas com Incrementos, você pode aumentar a qualidade da comida para frutos do mar ou chá a critério do Mestre. O NA para invocar este feitiço é dobrado ao ser invocado nas Terras Sombrias.

Ataque de Jade

- **Anel/Maestria: Terra 1 (Jade, Trovão)**
- **Alcance: 30 m**
- **Área de Efeito: Um alvo**
- **Duração: Instantâneo**
- **Incrementos: Dano (+1k0), Alcance (+3 m), Alvos (+1 alvo, máximo de 5 alvos totais)**

Este feitiço invoca os mais puros kamis da Terra, os de jade, na forma de uma rajada de radiante energia verde. O poder da jade voa e acerta precisamente o alvo escolhido – não pode ser interceptado ou defletido, embora Resistência a Magia ou outras formas de defesa mágica possam atrapalhá-lo. Se o alvo tem ao menos um Nível de Mácula, o Ataque de Jade causará dano com um ND de 3k3, queimando e escurecendo a carne Maculada. Porém, um alvo que não tenha ao menos um Nível inteiro de Mácula não sofrerá dano do feitiço. Invocar Ataque de Jade em um alvo não-Maculado é geralmente visto como um grave insulto – exceto talvez entre os mais paranoicos integrantes da família Kuni, onde isso é visto meramente como uma precaução.

Katana de Fogo

- **Anel/Maestria: Fogo 1 (Batalha, Criação)**
- **Alcance: Pessoal ou 6 m (vide abaixo)**
- **Área de Efeito: Uma arma criada**
- **Duração: 5 minutos**
- **Incrementos: Dano (+1k0), Duração (+5 minutos), Alcance (+1,5 m)**

Você invoca uma espada de puro fogo, brilhando como a alma do guerreiro honrado. A arma padrão é uma katana, mas um Incremento pode mudar sua forma para outra espada à sua escolha. A katana tem ND de 2k2. Ao empunhar esta arma, você pode usar seu Nível de Escola no lugar de sua Competência Kenjutsu se desejar. Se você possuir a Competência Kenjutsu, você soma seu Nível de Honra em toda rolagem de dano feita com esta arma. A katana de fogo desaparece se for perdida de sua mão. Ao invés de invocar a katana para si, você pode fazê-la aparecer nas mãos de um aliado a 6 m. Ele é tratado como o invocador para propósitos do feitiço, mas não ganha o acréscimo de Honra ao dano.

Legado de Kaze-no-Kami

- **Anel/Maestria: Ar 1 (Criação)**
- **Alcance: Nível de Escola x 15 km**
- **Área de Efeito: Um indivíduo conhecido ao alcance**
- **Duração: Especial**
- **Incrementos: Área (+1 indivíduo), Alcance (+15 km)**

Você é capaz de invocar os espíritos do vento para tomarem a forma de uma ave e carregarem uma mensagem para você. O pássaro que é criado pelo feitiço parece perfeitamente normal em todos os aspectos, mas se sofrer qualquer dano ele se dissipa no vento imediatamente, encerrando o feitiço. Ao criar o pássaro, você pode falar com ele, dando-lhe uma mensagem falada de até um minuto de extensão. O pássaro então voará para levar a mensagem à pessoa(s) especificadas quando o feitiço é invocado. O pássaro voará para sua localização, entregará a mensagem por um sussurro (pode ser ouvido por outras pessoas, mas não facilmente), e então desaparece. Se o pássaro for incapaz de achar o indivíduo, mas se eles estiverem ao alcance (se estiverem dentro de um edifício sem janelas, por exemplo) ele ficará do lado de fora por até uma semana antes de desaparecer. Se a pessoa especificada pelo feitiço não estiver no alcance, o pássaro voará numa direção a esmo e desaparecerá quando estiver fora de sua linha de visão.

Toque da Natureza

- **Anel/Maestria: Ar 1**
- **Alcance: 3 m**
- **Área de Efeito: Uma criatura**
- **Duração: Especial**
- **Incrementos: Alcance (+3 m)**

Você é capaz de usar os espíritos do vento para falar com um animal e certificar-se que ele entende o que você diz. Este feitiço funciona apenas em animais naturais, e não funcionará em criaturas das Terras Sombrias ou de outros reinos. Ele não garante que o animal reagirá positivamente ou que realizará os pedidos que fizer, mas a criatura entenderá tudo que a disser (dentro de sua habilidade de fazê-lo, naturalmente – relações políticas não têm sentido para um cavalo, não importa quantas vezes você tente explicar a

ele). Este feitiço dura pelo tempo que manter sua atenção total e unicamente direcionada ao animal e continuar falando com ele.

Nunca Estou Só

- **Anel/Maestria: Fogo 1**
- **Alcance: Toque**
- **Área de Efeito: Um alvo**
- **Duração: 5 Rodadas (vide abaixo)**
- **Incrementos: Alvos (+1)**

Este feitiço invoca o conhecimento e compreensão do elemento Fogo, fortalecendo o espírito de um de seus aliados abrindo seus olhos à coragem de seus ancestrais. O alvo do feitiço recebe um bônus para todas as rolagens de ataque, Competência e Característica igual ao seu Anel de Fogo. Este efeito dura por até o feitiço expirar, ou até que o alvo falhe numa rolagem de ataque ou Competência, ou até que o alvo sofra Ferimentos de qualquer fonte, o que acontecer primeiro.

Trilha à Paz Interior

- **Anel/Maestria: Água 1**
- **Alcance: Toque**
- **Área de Efeito: Um indivíduo alvo**
- **Duração: Instantâneo**
- **Incrementos: Nenhum**

Os kamis da Água podem influenciar o fluxo da água pelo corpo, acelerando dramaticamente o processo de cura natural. Você pode usar este feitiço para curar Ferimentos que outro indivíduo tenha sofrido. Este feitiço restaura um número de Ferimentos ao alvo igual à quantidade pela qual a Rolagem de Invocação de Feitiço superou o NA de invocação.

Reflexões de Pan Ku

- **Anel/Maestria: Água 1 (Adivinhação)**
- **Alcance: Toque**
- **Área de Efeito: Um objeto**
- **Duração: Instantâneo**
- **Incrementos: Nenhum**

Adivinhar as habilidades de um objeto está entre as mais simples lições que um aluno da água aprende no templo. Se este feitiço é invocado com sucesso no objeto, você automaticamente descobre todos os poderes e habilidades que o objeto possui. Isto é frequentemente usado para identificar qualidades sobrenaturais que um item possui, como uma nemuranai ou uma arma amaldiçoada, mas também pode identificar o feitiço contido num manuscrito de prece de um shugenja. Este feitiço não permitirá que um shugenja leia o manuscrito se estiver escrito numa cifra que ele não compreende, mas ele concede ao invocador conhecimento da origem do item em linhas muito gerais, como onde foi forjado, o Clã do indivíduo que o carregou por último, ou algo similar a critério do Mestre.

Reversão das Fortunas

- **Anel/Maestria: Água 1**
- **Alcance: 3 m**
- **Área de Efeito: Um indivíduo alvo**
- **Duração: 3 rodadas**
- **Incrementos: Duração (+1 rodada), Alcance (+1,5 m)**

Versatilidade é o domínio da água, e os que carregam sua bênção colhem as recompensas. Pela duração deste feitiço, o alvo pode imediatamente refazer qualquer rolagem uma vez por rodada. Isso deve ser feito imediatamente após a primeira rolagem ter sido completada, e o alvo pode manter qualquer um dos dois resultados.

Resistir às Ondas

- **Anel/Maestria: Água 2 (Batalha)**
- **Alcance: 3 m**
- **Área de Efeito: Um indivíduo alvo**
- **Duração: Instantâneo**
- **Incrementos: Alcance (3 m por 3 Incrementos)**

Um samurai que possua a velocidade e força do rio é um oponente de fato perigoso. O alvo deste feitiço ganha uma Ação Simples durante o Estágio de Reação da Rodada de Combate atual. Esta ação só pode ser usada para fazer um ataque. Se o alvo é incapaz de fazer um ataque como Ação Simples, este feitiço o concede uma Ação Complexa. Este feitiço não pode conceder a um shugenja a habilidade de invocar um segundo feitiço na mesma Rodada.

Tempestade de Ar

- **Anel/Maestria: Ar 1 (Trovão)**
- **Alcance: Pessoal**
- **Área de Efeito: Cone de 22 m de comprimento e 4,5 m de largura em sua extremidade**
- **Duração: Instantâneo**
- **Incrementos: Área (+1,5 m de largura do cone), Dano (+1k0), Alcance (+1,5 m de comprimento do cone), Especial (NA +5 de Terra contra Derrubada por Incremento)**

Você invoca uma poderosa rajada de ar emanando de sua posição que derruba a todos em seu caminho, jogando-os no chão. Todos os alvos na área de efeito sofre 1k1 Ferimentos e devem fazer uma Rolagem Disputada usando sua Terra contra seu Ar. Todo alvo que falha sofre o mesmo que a manobra Derrubar.

Tetsubo de Terra

- **Anel/Maestria: Terra 1 (Criação, Jade)**
- **Alcance: Pessoal ou 6 m**
- **Área de Efeito: Uma arma criada**
- **Duração: 5 minutos**
- **Incrementos: Dano (+1k0), Duração (+5 minutos), Alcance (+1,5 m)**

Você invoca um tetsubo de terra pura, cravejado com todo tipo de pedras. A arma padrão é um tetsubo, mas um Incremento pode ser feito para mudar sua forma para qualquer outra arma pesada à sua escolha. O tetsubo tem ND de 2k2. Ao empunhar a arma, você pode usar seu Nível de Escola no lugar de sua Competência Armas Pesadas se desejar. Se você tem a Competência Armas Pesadas, o tetsubo lhe concede um Incremento livre para a manobra Derrubar (este bônus não se soma se você der o tetsubo para outra pessoa ao invés de empunhá-lo). O tetsubo desaparece se sair de sua mão. Ao invés de invocar o tetsubo para si, você pode fazê-lo aparecer nas mãos de um aliado a 6 m. Ele é tratado como o invocador para propósitos do feitiço, mas não ganha o Incremento Livre.

Buscar a Verdade

- **Anel/Maestria: Ar 1**
- **Alcance: Pessoal/Toque**
- **Área de Efeito: Um indivíduo tocado (pode ser o invocador)**
- **Duração: 5 minutos**
- **Incrementos: Duração (+1 minuto)**

Você invoca o vento para sondar a mente do alvo, dando-lhe clareza. Este feitiço nega temporariamente penalidades mentais ou sociais sofridas como resultado de efeito mecânico, incluindo Técnicas, Níveis de Ferimentos, ou outros feitiços. O NA da Rolagem de Invocação de Feitiço feita para invocar este feitiço é aumentado por uma quantidade igual ao Nível da Técnica, Nível de Ferimento ou Nível de Maestria do feitiço usado para criar a penalidade primeiramente. Desvantagens permanentemente possuídas por um indivíduo não podem ser afetadas pelo uso deste feitiço.

Caminho da Enganação

- **Anel/Maestria: Ar 1 (Ilusão)**
- **Alcance: 6 m**
- **Área de Efeito: Uma duplicata ilusória do invocador**
- **Duração: Concentração mais 5 minutos**
- **Incrementos: Área (+1 duplicata por 2 Incrementos), Alcance (+1 m), Especial (vide abaixo)**

Você pode entreter os caprichosos espíritos do vento para criar uma perfeita duplicata de você a uma curta distância. A ilusão reflete exatamente sua aparência no momento em que o feitiço é invocado, incluindo suas roupas e qualquer equipamento. A ilusão pode aparecer em qualquer lugar dentro do alcance do feitiço, e realizará quaisquer ações enquanto estiver em efeito (se você se sentar, por exemplo, sua duplicata se sentará também, mesmo que não tenha nada em que ela se sentar). Assim que você abandonar a área normal do feitiço, a duplicata desaparece. Se você fizer dois Incrementos na Rolagem de Invocação de Feitiço, você pode deixar a área de efeito e a ilusão permanecerá em qualquer posição em que estava quando você deixou contanto que continue se concentrando e mantendo o feitiço.

Yari de Ar

- **Anel/Maestria: Ar 1 (Criação, Trovão)**
- **Alcance: Pessoal ou 6 m (vide abaixo)**
- **Área de Efeito: Uma arma criada**
- **Duração: 5 minutos**
- **Incrementos: Dano (+1k0), Duração (+5 minutos), Distância (+1,5 m)**

Você invoca uma sibilante arma de puro ar, visível apenas como uma silhueta nebulosa. A arma padrão é uma yari, mas um Incremento pode ser feito para mudar sua forma para qualquer outra lança à sua escolha. A arma tem ND de 1k1. Se você não possui a Competência Lanças, você pode usar seu Nível de Escola em seu lugar. Se você possui a Competência Lanças, usar esta arma lhe concede um Incremento Livre que só pode ser usado em Manobras de Finta ou Dano Extra. Esta arma desaparece se sair de sua mão. Ao invés de invocar a yari para si, você pode fazê-la aparecer nas mãos de outro aliado a 6 m. Ele é tratado como invocador para todos os propósitos do feitiço, mas não ganha o Incremento Livre.

Glossário

Amaterasu: A deusa Sol, também conhecida simplesmente como Lady Sol. Amaterasu ocupa uma das duas mais altas posições na Ordem Celestial. Ela é mãe dos dez Kamis e ajudou na criação do reino mortal e outros reinos espirituais. Ela é vista pelos rokuganis como encarnação da virtude, honra e compaixão. Lady Sol morre no começo do século XII, cometendo jigai em vergonha por suas próprias ações e as de seu marido enlouquecido, Lorde Lua.

Bugei: Termo geral para qualquer coisa referente à arte da guerra. Competências que lidam com armas e guerra são Competências *bugei*.

Bushidô: Originalmente concebido pelo Kami Akodo, Bushidô é um código de conduta que espera-se que todo samurai siga para se portar com honra. Este código ensina as virtudes de: Honestidade, Coragem, Honra, Compaixão, Dever (ou Lealdade), Completa Sinceridade e Cortesia Polida. Indivíduos que conseguem exemplificar todas as sete virtudes são raros, porém; muitos samurais convenientemente ignoram ao menos uma das sete.

Bushi: Um samurai guerreiro, a mais difundida e numerosa profissão na casta samurai. Um bushi treina em um dojô e aprende as Técnicas marciais de sua família ou clã, e então assume o daisho e inicia o serviço ao seu senhor.

Corte de Inverno: Durante o inverno, viagens em Rokugan ficam quase interditadas, logo muitos samurais passam o inverno na corte de um ou outro grande senhor. A corte de inverno é a hora da diplomacia, quando cortesãos agem mais intensamente.

Daisho: O par combinado de espadas, consistindo de uma katana e a uma wakizashi, carregada por guerreiros samurais. O daisho é item exclusivo da casta samurai, e espera-se que um bushi sempre o carregue. A katana representa a alma do samurai, e a wakizashi, sua honra. Carregar um daisho geralmente indica que o samurai em questão é treinado em seu uso e preparado para lutar em defesa própria, por isso muitos shugenjas e cortesãos escolhem carregar apenas a wakizashi.

Iaijutsu: O sistema formal de duelo de Rokugan. Quando uma dívida de honra, acusação criminal, insulto grave ou outro desacordo sério deve ser resolvido e nenhum outro meio pode ser usado, o duelo de iaijutsu determina quem está certo. Dois combatentes se enfrentam sem se mover, esperando até o momento certo, quando então ambos saltam para frente e golpeiam. Tradicionalmente suas espadas são mantidas embainhadas até o momento do ataque, embora alguns estilos de luta divirjam deste costume. Duelos ao primeiro sangue são mais comuns, mas quanto mais sério o desacordo, mais provável será que o duelo seja até a morte. O vitorioso do duelo é considerado correto no desacordo prévio, independente de que outra evidência possa existir.

Jiujutsu: Combate desarmado. Muitos samurais não veem o jiujutsu como tendo o mesmo prestígio que a luta com armas, mas ainda assim é útil o bastante para que o estudem, e alguns guerreiros se especializam em seus métodos. Ele também é muito popular entre as várias ordens monásticas e seitas de Rokugan.

Kabuki: Uma forma de teatro de palco caracterizado por fantasias elaboradas e ação chamativa. Peças kabuki são mais propensas à comédia que peças de noh, que são uniformemente trágicas.

Kanji: Os caracteres pictográficos usados na escrita rokugani. Há milhares de kanjis, muitos dos quais têm múltiplos significados e podem ser pronunciados de várias maneiras diferentes.

Kata: Uma série de movimentos repetitivos usados para ajudar a aprender técnicas de luta. Um guerreiro treinado no meio da batalha pode manter sua pose e derrotar seus inimigos confiando em suas memórias de um kata do dojô.

Katana: A maior das duas espadas do conjunto do daisho.

Kenjutsu: A Competências da esgrima, considerada a mais nobre Competências de combate entre os bushis.

Kuni: A família de shugenjas do Caranguejo. Os Kuni têm uma reputação terrível em grande parte do Império por abordar irrestritamente o estudo das Terras Sombrias. Os Kuni creem que este é seu dever para entender o inimigo que o Caranguejo precisa enfrentar. Dizem que eles lidam com todo tipo de atividade horrível, como capturar e dissecar criaturas das Terras Sombrias.

Kyujutsu: A Competências da arquearia. Muitos samurais mostram grande respeito pela arquearia, apesar de geralmente não ser considerada tão prestigiosa quanto a esgrima.

Naginata: Uma alabarda rokugani composta de uma longa e curva lâmina na ponta de um cabo de lança. A naginata é considerada a mais nobre e admirável arma de haste e muitos samurais rokuganis a tratam como quase tão honrada quanto a katana. Naginatas são armas especialmente populares entre a Fênix e mulheres samurais de clãs mais tradicionais como Leão, Garça e Dragão.

Nemuranai: O termo rokugani para um item de poder mágico. Nemuranais são descritas como "itens despertos" pois os espíritos elementais dentro delas ganharam energia e foco, tendo na prática "acordado", devido ao seu uso por humanos. Qualquer item que tenha sido usado com reverência por mortais pode despertar, embora isto ocorra mais provavelmente quando o item é usado com grande Competências e honra. É possível criar um item de tal maneira que ele já possua qualidades mágicas, mas estes itens são normalmente fracos e de natureza descartável a menos que sejam criados por artista de Competências realmente lendária.

Ninja: Um termo de superstição e suposição, usado por camponeses e samurais crédulos para descrever assassinos furtivos, metamorfos e ladrões. Ninjas são cridos com poderes sobre-humanos e tremendas Competências de luta. Estas lendas ninjas são parcialmente o resultado de atividades de forças secretas e especializadas militares rokuganis (como os Infiltradores Shosuro do Clã Escorpião) e parcialmente pelas atividades da Escuridão Enganosa e seus lacaios, os Goju e Ninube.

Omoidasu: O termo do Leão para narradores da família Ikoma, que se traduz como algo perto de "bardo". Omoidasus são famosos por sua habilidade de contar histórias atraentes e lembrar do passado sem falhas. Eles também têm permissão para demonstrar emoções em público sem sofrer uma perda de honra.

On: Literalmente, "prestígio". O conceito samurai de dignidade e autocontrole, domínio das emoções e mostrar ao mundo apenas o que se quer que seja visto. Manter o prestígio é

vital para samurais, já que a perda de controle das emoções como uma "pessoa menor" é vergonhoso e desonrado.

Oni: Os habitantes demoníacos do Jigoku, o Reino do Mal. Eles buscam destruição de outros reinos, afoitos por espalhar sua miséria e sofrimento pelas outras coisas vivas. Onis podem entrar no reino mortal por portais físicos como o Poço Infecto de Fu Leng, ou sendo invocados por mortais tolos.

Onnotangu: Onnotangu foi o primeiro Lorde Lua, marido de Lady Sol e pai dos dez Kamis. Foi ele que, junto com sua esposa, deu nomes a toda a criação e ao fazê-lo, criou o reino mortal e outros reinos espirituais. Onnotangu era uma figura invejosa e sinistra, porém, e pode ter deliberadamente evitado nomear a Escuridão Enganosa, dando origem a uma ameaça que arriscaria toda a criação mil anos mais tarde. No século XII de Rokugan, Onnotangu foi morto pela Campeã do Clã Dragão, Hitomi, que tomou seu lugar como Lady Lua.

Ronin: Um ronin, ou "homem onda", é um samurai que não tem mestre para servir. Um ronin é criado quando um samurai é expulso de seu clã por alguma falha desastrosa de dever, ou quando nasce como ilegítimo e renegado filho de um samurai. Samurais também podem se tornar ronins se seu senhor morrer e nenhum outro senhor se dispuser a aceitar seus serviços. As vidas dos ronins são geralmente difíceis, e muitos deles se amarguram e recorrem ao crime como resultado.

Sakê: Vinho de arroz. A bebida alcóolica mais popular e difundida de Rokugan. Tipos baratos de sakê são normalmente servidos quentes para reduzir seu amargor, mas sakê de extrema qualidade é de fato melhor servido gelado.

Samurai: Literalmente, "aquele que serve". Todos os membros das classes buke e kuge são considerados samurais, independente se são bushis, shugenjas, cortesãos, estudiosos ou servem ao Império de qualquer outra maneira mais especializada. Na lei rokugani, apenas samurais têm permissão de portar armas (embora exceções possam ocorrer em alguns casos).

Senpai: Literalmente "sênior", um termo usado para se referir a uma pessoa de mesma escola, profissão ou unidade militar que é da mesma posição social mas mais experiente e, portanto, mais respeitada. Espera-se que senpais acolham seus "protegidos" e compartilhem os benefícios de sua experiência.

Sensei: Sensei é uma posição altamente honrada na casta samurai. O termo literalmente significa "professor", mas geralmente é mais usado apenas para descrever professores responsáveis por instruir jovens samurais em suas Técnicas (sejam bushis, cortesãos, shugenjas, etc.). Monges usam o termo para membros respeitados de suas seitas, e camponeses também usam o termo frequentemente para honrar monges que os ajudem na vida. O termo também pode ser usado como elogio a alguém mais velho e sábio.

Seppuku: Suicídio ritual, praticado apenas por membros da casta samurai, para fins de purgar sua própria desonra e portanto poupar sua família da vergonha de seus atos. É realizado cortando a barriga inteira com a lâmina da wakizashi. O samurai que realiza o seppuku deve completar o ritual sem gritar, então tradicionalmente um "seguidor" está presente para decapitar o samurai ao primeiro sinal de incômodo, encerrando o ritual com honra. Samurais não bushis, especialmente mulheres, têm permissão a uma forma menos dolorosa de suicídio ritual no qual se esfaqueiam na garganta com uma faca — isto é o chamado *jigai*.

Shochu: Uma forma mais forte e poderosa de vinho de arroz, normalmente servida quente. Predileto entre samurais do Caranguejo, bem como qualquer um mais interessado em ficar bêbado do que desfrutar do processo de fazê-lo.

Shosuro: Uma família do Clã Escorpião, normalmente descrita como a mão invisível do clã. Eles servem de infiltradores, espiões e assassinos. Publicamente eles são vistos como uma família menor de bushis dentro do clã, embora muitos suspeitem que eles sejam culpados de atos sinistros contra os inimigos do clã.

Shugenja: Um sacerdote dos kamis, um oficial religioso entre a casta samurai, e único samurai capaz de invocar poderosos feitiços que impelem os kamis à ação. Para se tornar um shugenja, um indivíduo deve nascer com a habilidade de falar com os kamis, pois isto não pode ser ensinado. Pela natureza de suas habilidades, shugenjas devem ser intimamente familiarizados com o Tao de Shinsei e as Fortunas.

Tofu: Coalho de soja. Uma grande fonte de proteína de Rokugan, especialmente em regiões onde frutos do mar não estão disponíveis.

Wakizashi: A espada curta tradicionalmente carregada por membros da casta samurai. Crê-se que ela simboliza a honra do samurai e é a arma usada para cometer seppuku. Diferente da katana, a wakizashi é normalmente carregada por shugenjas e cortesãos, bem como bushis, um símbolo de posição.

Yojimbo: Tradução próxima, "guarda-costas". Um bushi pode ser indicado como yojimbo de uma pessoa importante como um daimyo de família ou Campeão de Clã. Yojimbos também são designados a outros samurais que não possuem treinamento em combate, como shugenjas ou cortesãos. Em tais casos, também espera-se que o yojimbo defenda seu protegido em qualquer duelo que possa ocorrer.

Yorei: Um fantasma. Yorei são os espíritos de mortais cujas emoções os mantêm no reino mortal, ao invés de partirem para o Meidô para o julgamento de Emma-O. Fantasmas de natureza mais vingativa são chamados *goryo*.

Creditos da Edição Brasileira

- Editores: *Alexandre "Manjuba" Seba e Anésio Vargas*
- Tradução: *Thiago "Isawa" Haiachi*
- Revisão de Tradução: *Fernando "del Angeles" Pires*
- Revisão Textual: *Anésio Vargas Júnior e Alexandre "Manjuba" Seba*
- Diagramação: *Natan Tomé*

Creditos

- Escrito por: *Shawn Carman, ,Robert Hobart, Jim Pinto e Brian Yoon*
- Time de Regras de RPG: *Dace, Mason Crawford, Aaron Rubman*
- Diretor de Arte: *Todd Rowland*
- Design Gráfico: *Edge Studio*
- Artistas: *Ed Cox, Jason Engle, Esabra Studio, Carl Frank, Andy Hepworth, David Horne, Michael Komarck, April Lee, IFS, Véronica V Jones*
- Gerente de Produto: *David Lepore*
- Gerente de Marca: *Todd Rowland*
- Diretor Executivo: *John Zinser*

Legado de Desastre

Por mais de uma década jogadores vieram para o Império Esmeralda de Rokugan para aprender o verdadeiro significado de honra e glória. Agora é a sua vez de assumir sua Katana em nome de seu clã.

O daimyo menor Doji Haruki sempre ansiava por mais poder e prestígio entre aqueles que possuem a verdadeira influência na Corte Imperial. Agora, às vésperas de sua maior e mais promissora oportunidade, poucas horas antes de seu momento realmente chegar, seu tesouro mais valioso é roubado. O daisho do grande herói Seppun Daiori, presenteado a Haruki pela família Seppun, é misteriosamente abduzido. Temendo que seu maior triunfo possa transformar-se no momento de sua ruína, Haruki recorre a um punhado de samurais que chegaram para a ocasião antes do previsto, desesperado por sua ajuda na devolução do daisho antes que o evento termine.

Lenda dos Cinco Anéis 4ª Edição em breve chegará as lojas através da New Order Editora.

Em Rokugan, honra é uma força mais poderosa que o aço.

AEG™

WWW.L5R.COM

15 Years of L5R

EDITORA NEW ORDER

LEGEND OF THE FIVE RINGS and all related marks are ™ and © Alderac Entertainment Group, Inc., All rights reserved.
Printed in the United States.